17F

BANC D'ESSAI: LES NOUVEAUTES 84

ISSN 0247-1132

jeux & stratégie

n°26

TOUS LES DEUX MOIS

la S.F. et ses jeux



18 pages de plus d'initiation et de détente

• échecs, tarot, bridge, go : apprenez à jouer !

jeux de rôle : entraînez-vous !

labyrinthes, jeux de lettres, test : relaxez-vous !



Jeux & Stratégie n° 26
Publié par
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563.01.02

Direction, administration
Président : Jacques Dupuy
Directeur : Paul Dupuy
Directeur adjoint :
Jean-Pierre Beauvalet
Directeur financier :
Jacques Béhar

j&s

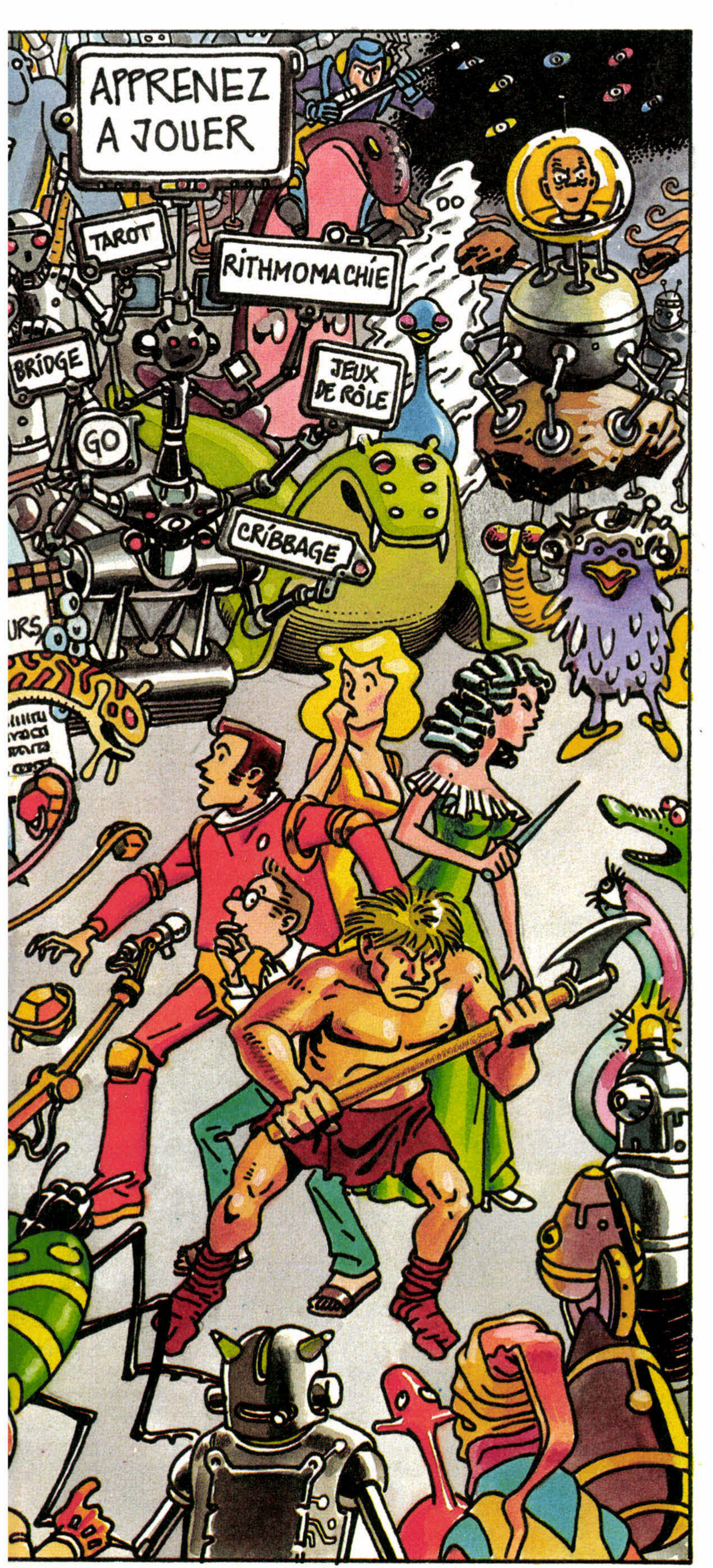
Rédaction
Rédacteur en chef :
Alain Ledoux
assisté de :
Michel Brassinne
Secrétaire de rédaction :
Maryse Raffin
Direction artistique :
Francis Piault
Photos :
Miltos Toscas, Galerie 27
Dessins :
Claude Lacroix,
Jean-Louis Boussange,
Alain Meyer

Services commerciaux
Marketing
et développement :
Christophe Veyrin-Forrer
Abonnements :
Élisabeth Drouet
assistée de
Patricia Rosso
Ventes au numéro :
Bernard Héraud
assisté de :
Bernadette Durisch
Relations extérieures :
Michèle Hilling

Publicité
Excelsior Publications
5, rue de la Baume
75008 PARIS
Tél. : (1) 563-01-02
Directeur de la publicité :
Jean-Noël Denis



JOUEZ AVEC NOS 6 JEUX INÉDITS !
OPÉRATION KRYPTON P. 27
ICA P. 57
MUTANTS P. 71
NOX CAELORUM P. 45
Dr JEKHYDE P. 18
BIG BROTHER P. 24
LISEZ LES INFOS !
CREUSEZ TÊTE ! GRANDS CLASSIQUES, CRYPTO, MATHEUX, QUESTIONS DE LOGIQUE, JEUX ET CA...
JEUX ET ... P.S., AV... CLUBS ... TOUS ... ET...
CHOISISSEZ JEUX TESTÉS : DE SOCIÉTÉ P. 6 ÉLECTRONIQUES P. 12 WARGAMES ET JEUX DE RÔLE P. 10, POUR MICRO P. 36
BIP.



n° 26

couverture et sommaire : dessin Claude Lacroix.

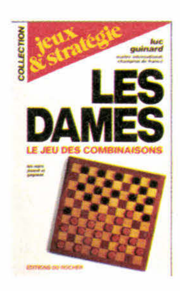


Piccoli, champion du monde d'échecs?

Oui, dans *La diagonale du Fou*, le film de Richard Dembo qui doit sortir le 14 avril. Face à lui, le challenger « dissident » Fromm (Alexandre Arbatt). Apprécions le souci d'exactitude des producteurs qui ont fait appel à Nicolas Giffard comme conseiller technique pour les échecs.

Grand concours : on attend que vous ayez repris des forces !

Certains de nos fidèles lecteurs seront sans doute surpris de ne pas trouver dans ce numéro le traditionnel grand concours. Voici en effet trois ans qu'il vous était proposé dans le deuxième numéro de l'année. Cependant, un certain nombre d'entre vous nous ont fait remarquer que cette période de l'année n'était pas la meilleure. Notamment pour les lycéens et étudiants qui entament vers Pâques le sprint final de l'année scolaire.
Nous avons donc décidé de reporter le concours au numéro 29 qui paraîtra vers le 10 septembre. A ce moment, plein de l'énergie accumulée pendant les vacances, vous devriez être au mieux de votre forme... Vous en aurez besoin !



Les Dames, de Luc Guinard

C'est très jeune que le petit Luc Guinard commença à s'intéresser aux combinaisons des dames; il disputa son premier tournoi à 15 ans. Il devenait champion de France à 23 ans, en 1981 et récidivait en 1983. Trois fois champion de Paris, il a terminé 5ᵉ aux derniers championnats du monde. Performance qui lui attribuait le titre de Maître International.
Il était donc difficile de trouver en France quelqu'un de plus compétent que notre collaborateur pour concevoir un manuel de jeu de dames. En fait, ce 4ᵉ ouvrage de la Collection Jeux & Stratégie est une véritable méthode qui aidera tout joueur à progresser : du débutant lors de ses premiers pas, au joueur de compétition sur le chemin de la maîtrise.
Pour la première fois, on dispose d'un répertoire analytique complet et progressif de tous les mécanismes combinatoires importants à travers près de deux cents diagrammes explicatifs et trois cents exercices !
A noter enfin que l'on trouve à la fin du livre la liste de tous les clubs affiliés à la Fédération Française du Jeu de Dames.
Les Dames – Le jeu des combinaisons, par Luc Guinard. Collection Jeux & Stratégie, Éditions du Rocher, 264 pages. 68 F.

Les disquettes d'or : à suivre



Regardez les deux magnifiques disquettes d'or que nous vous avions préparées! Hélas, aucun des trop rares logiciels présentés au concours des inventeurs de jeux de Boulogne-Billancourt, malgré « d'indéniables qualités », n'a vraiment mérité l'une de ces hautes récompenses. Alors, elles restent à votre disposition. Pour remporter l'une d'elles, il « suffit » d'envoyer le meilleur programme inédit de jeu de réflexion dans l'une des deux catégories :
1. « commercialisable », c'est-à-dire méritant de l'être sous cette forme;
2. « publiable » (dans *Jeux & Stratégie),* c'est-à-dire court (max. 260 lignes de 40 signes) écrit en basic non compilé, sans routines, « listable » et ne nécessitant qu'une configuration « standard ».
On vous laisse une nouvelle chance jusqu'au **1er juin**.
Envoyez vos cassettes ou vos disquettes, destinées à des micros de 64 K au plus au Centre Culturel : 22, rue de la Belle-Feuille, 92104 Boulogne-Billancourt, en précisant « concours disquettes d'or ». Écrire à la même adresse pour tous renseignements.
Après le 1er juin, nous, on garde nos disquettes d'or!

Backgammon... enfin!

L'année 1984 démarra en force pour le backgammon avec l'un des plus grands tournois jamais organisés en France, le Championnat de France. C'est en effet, du 5 au 8 janvier, que les deux organisateurs du tournoi, Robert Perry et Hervé Pietraru, ont reçu dans les salons du George-V à Paris, plus de cent cinquante joueurs venus du monde entier pour se disputer les 100 000 dollars de prix. Parmi eux Lee Genud (Championne du monde 1980), Jacques Michel (Champion du monde 1982), Motakhasses (l'un des trois meilleurs joueurs du monde), André Hoffman venu tout spécialement de Hong Kong et de nombreuses personnalités, comme le Baron Empain et le Marquis d'Arcanges. Le jeune Suisse R. Staiger remporta avec brio les 50 000 dollars distribués au vainqueur de la finale.
• Prochain tournoi international à Lausanne (Suisse) du 13 au 15 avril prochains au Palace de Lausanne. Inscriptions auprès de Charles-Henri Sabet. Tél. : (021) 28-93-68.

Le baron Empain : pour quelques dollars de plus?



photo Jean-Jacques Pietraru.

PARIS : LE 23e SALON DU JOUET

Ou plutôt, pour nous, du jeu. Du 14 au 20 janvier, nous avons hanté ses stands. Première impression : l'électronique, qui monopolisait depuis quelques années toute l'ardeur des éditeurs semble, sinon sur le déclin, du moins en net plafonnement. Du côté « vidéo », on est loin de l'euphorie de l'année dernière. Atari, tout accaparé par sa reconversion dans la « micro », n'était même pas présent. Chez Mattel, on attendait purement et simplement l'annonce de l'abandon de ce secteur. Brandt présentait fort discrètement son « ordinateur de jeu ». Seul, CBS affichait un beau dynamisme. Mais on attend toujours les « vrais jeux de stratégie » qu'on nous promet régulièrement.

Chez les éditeurs traditionnels, le regain de confiance dans les jeux de société en boîte, après l'ère du tout électronique, se manifeste d'abord d'une bien curieuse manière. Il n'est qu'à citer quelques titres de jeux « en carton » : chez MB : *Frogger, Pac Man, Donkey Kong, Berzek, Defender, Zaxxon;* chez Miro : *Popeye, Q Bert!* Oui, vous avez bien lu : en carton! Sans commentaire...
A part çà, les méthodes scientifiques du marketing (hum) donnent de curieuses coïncidences. Tout d'abord une avalanche de « jeux de connaissance ». Au *Remue-méninges* (Miro) répond le *Excellence* (MB) ou le *Cerveau* (Idéal). Et il paraît que l'Anglais Waddingtons veut faire traduire en français son *Masterquiz!* Finalement, dans ce domaine, Nathan n'a peut-être pas tort de persévérer dans l'électronique. Car qui pourra lutter avec les 11 700 (!) questions de son nouveau *Super Mega 10 000?*

Autre jeu « à la mode » le gomoku, le morpion japonais (voir *J. & S.* n° 1!) et ses multiples variantes. Cela donne *Pente* chez Miro ou *Pagoda* chez MB. Exactement le même jeu! Et, il paraît que l'Impensé Radical prépare un *Renjou*. Mais, notre ami Luc Tanassekos ne semble pas pressé de nous le montrer!
A part çà, pèle-mêle :
• International Team frappe fort avec plus de nouveautés à lui seul que tous les « grands » réunis : *Thalassa* (avec la caution de l'émission de FR3), *Fief* (pion d'or 81 de *J. & S.*), *Grand Prix* et *Mafia* en « jeu de société » et *Yom Kippur, Supermarina* et *Moscou* en wargames! Rien d'étonnant à ce qu'il envahisse les pages suivantes. (A noter que pour la plupart des autres éditeurs, nous ne pourrons disposer que dans les mois qui viennent des nouveau-nés présentés au Salon).
• L'excellent *Ascension* (Pion d'or 82 de *J. & S.*), à présent produit par ses auteurs (Ludoniric) cherchait un diffuseur. Il l'a trouvé : ce sera Jeux Actuels.
• De nouvelles machines d'échecs électroniques, bien sûr. Voir page 12, notre banc d'essai.
• Chez Nathan, un nouveau *Des chiffres et des lettres* électronique. Sur la première version, nous avions regretté l'absence d'une touche « correction ». Le fabricant nous avait vertement fait remarquer, que c'était contraire à l'esprit du jeu. Cette fois, la présence de cette fonction est présentée comme une « facilité d'utilisation », qui permet une « variété plus importante de calcul ».
• Chez Habourdin, *Scorpion*, un jeu de parcours Stratégique, Subtile, Simple et... Super. A vérifier!

jeux &



PENTE

(Miro-Meccano)

matériel :
• un plateau de jeu en carton très fort présentant une grille composée de 19 lignes horizontales et 19 verticales;
• deux sachets de 40 pions de couleur (vert et jaune) en pâte de verre;

but du jeu : réaliser un alignement de cinq pions consécutifs de même couleur (horizontalement, verticalement ou en diagonale) ou capturer cinq paires de pions adverses;

principe : celui du *Gomoku ninuki* ou morpion coréen (voir *J. & S.* n° 1). Le principe de l'alignement de cinq pions est bien sûr celui du morpion. Une règle supplémentaire – très simple – la « prise de 2 » (pions ou pierres) confère à ce jeu une grande complexité tactique.
Pente se pratique à 2 en posant à tour de rôle une « pierre », sur l'une des intersections encore libre du go-ban (grille de 19 × 19 intersections, comme au go). Celui des joueurs qui aligne cinq de ses pierres sur des intersections voisines a gagné. « La prise de 2 » consiste à prendre deux pierres adverses en « sandwich » (comme à Othello/Reversi). Ces pierres sont alors retirées du jeu et mises au rebut. La règle de base ne reprend pas l'interdiction du morpion coréen de réaliser des alignements « 3-3 libres », c'est-à-dire des alignements connexes de trois pions permettant imparablement de réaliser dans un sens ou un autre un alignement de 4 pions. La règle « avancée » en tient compte, ainsi que de deux autres règles importantes : l'obligation de réaliser un alignement d'exactement 5 pierres (et non de 6 ou 7) et celle qui interdit à celui des joueurs qui a joué en premier de poser, lors de son deuxième coup, une pierre à moins de 3 intersections de sa première pierre. Une manière de réduire l'avantage de celui qui joue le premier.

commentaire : le matériel lui-même donne immédiatement envie de jouer. Les « pierres » translucides sont belles. Le plateau de jeu aurait gagné en lisibilité si les « frises grecques » qui ornent le plateau ne débordaient pas sur la grille. *Pente* est le type même du jeu classique, à la fois très accessible, très complexe et très rapide, qui satisfait tous les amateurs de jeux, du débutant au passionné.
Le fait qu'il y ait deux moyens de parvenir à la victoire, deux objectifs, rend très difficile l'élaboration d'une stratégie. C'est ce qui renouvelle indéfiniment le succès du Gomoku ninukì et assurera celui de *Pente.*
La boîte de jeu qui nous a été fournie ne comportait qu'une règle en anglais. Ce jeu sera édité en France par Miro-Meccano, en français. Il serait souhaitable que cette règle comporte de nombreux croquis, contrairement à la règle originale.

en bref :
type de jeu : stratégie et tactique
nombre de joueurs : 2
présentation : 9/10
clarté des règles : 6/10 (version anglaise)
originalité : 5/10
nous aimons ♥♥♥ passionnément.

THALASSA

(International Team)

matériel :
• une carte marine en trois morceaux pouvant être juxtaposés de différentes manières, de façon à renouveler le jeu;
• 6 planches-bateaux (monocoque, catamaran ou trimaran), présentant chacun un bateau vu en plan, les huit directions du vent, une table « météo » et des compteurs de « dommages » pour le gouvernail, le mât et les voiles;
• 6 planches de voiles prédécoupées (3 grand-voiles, 2 focs et un spinnaker par joueur);
• 18 porte-voiles en plastique;
• une réglette pour mesurer des déplacements sur le plateau de jeu;
• deux dés;
• un fascicule de règles (deux pages pour la règle de base et autant pour la règle avancée);

but du jeu : franchir le premier la ligne d'arrivée au terme d'un parcours choisi d'un commun accord avant le début de la partie;

principe :
dans la règle avancée, il y a deux échelles de représentation. Sur la carte marine, chaque bateau est représenté par un pion de couleur; devant lui, chaque joueur dispose d'une planche sur laquelle le bateau recevra les voiles.
Les joueurs choisissent le parcours de la course, placent les pions-bouées et leurs bateaux sur la ligne de départ.
Chaque joueur effectue son déplacement en faisant glisser son pion-bateau le long de la réglette de déplacement, d'un nombre d'unités qui dépend à la fois de la force du vent et de la route suivie par rapport à l'orientation du vent.

stratégie a joué pour vous...

Dans la règle de base, il n'est possible d'emprunter à chaque tour que l'une des huit directions autorisées en ligne droite.
Par vent arrière, la longueur du déplacement est proportionnelle à la force du vent. Par vent de travers, de trois quarts ou « au près », la longueur du déplacement est respectivement diminuée de 1, 2 ou 3.
La direction du vent est donnée par le résultat d'un jet de dé. Dans la règle de base, il est de force et d'orientation égales pour tous les joueurs, quelles que soient leurs positions. Les modifications sont fonction d'un jet de dé au début de chaque tour.
Dans la règle avancée, l'orientation initiale du vent varie par secteur (cadre dessiné sur la carte marine) et est aléatoirement choisie au moment où l'un des concurrents y pénètre. Ce qui est une bonne simulation de l'avantage des concurrents qui suivent le premier : ils sont prévenus du changement de direction du vent et peuvent ainsi anticiper, adopter une route qui en tient compte. Dans la règle avancée, un bateau peut changer de cap plusieurs fois dans le même tour. A chaque changement de cap, le joueur doit manœuvrer ses voiles (changement de bord).
Mais les voiles manœuvrées subissent une « avarie » si le résultat du lancer d'un dé est inférieur ou égal à la moitié de la force de la mer. De la même manière, le changement de voilure est associé à un tirage pour déterminer si le mât se brise ou non ou encore, lors d'un changement de cap, si le gouvernail résiste. Voiles et gouvernail ont chacun « 3 points de vie ». Par exemple, en cas de rupture du gouvernail, la manœuvrabilité du bateau est réduite à 45° par tour.

commentaire :
Thalassa est un jeu qui fonctionne bien, et dont les règles se lisent avec facilité même si elles fourmillent de coquilles. Saura-t-il convaincre? Rien n'est moins sûr. Passons sur la règle de base, qui permet surtout de comprendre rapidement comment le jeu se déroule, pour nous centrer sur la règle avancée. Les vrais fanas de voile chercheront désespérément la simulation d'une régate. En fait *Thalassa* propose une « course au large », c'est-à-dire une pratique de la voile bien moins tactique que ne l'est la régate. Et c'est bien dommage, car cette dernière forme de compétition aurait permis une simulation plus complexe, certes, mais certainement plus passionnante.
Bref, ce « jeu du skipper » nous laisse un peu sur notre faim de loup (de mer!). Ainsi, l'idée de permettre au joueur de choisir entre monocoque et multicoque est bonne, mais la différence entre les deux (solidité contre vitesse) reste simpliste. Et pourquoi avoir prévu des cartes différentes entre catamarans et trimarans, alors que ces deux multicoques ne sont pas différenciés dans le jeu?
Thalassa procure tout de même une petite initiation aux problèmes généraux de la navigation et de la manœuvre, et un jeu agréable.

en bref :
type de jeu : tactique et hasard
présentation : 9/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥
un peu.

MULTIMO

(Keesing)

matériel :
- deux coffrets en plastique (solide), avec couvercle et tiroir, présentant une grille 10 × 8 destinée à recevoir des jetons-lettres;
- 150 jetons-lettres (dont 30 « cases noires ») par joueur.

but du jeu :
composer une grille de mots croisés comptant plus de points que celle de son adversaire; à chaque lettre est associée une valeur (E = 1 ... W = 6) de 1 à 6 points.

principe :
à tour de rôle, chaque joueur choisit une lettre; l'adversaire est contraint de prendre la même lettre. Tous deux tentent séparément de réaliser la meilleure grille, à partir des mêmes lettres.
Chaque joueur soulève le couvercle de son coffret de jeu afin de masquer au regard de son adversaire la grille qui reçoit les lettres. Au contraire, le tiroir est visible, chacun pouvant ainsi contrôler la prise des lettres de son adversaire. Les joueurs décident d'un commun accord des dimensions de la grille (de 36 à 80 cases) et d'un niveau de difficulté. Ces deux choix déterminent le nombre de cases noires que comptera la grille.
Chaque joueur construit sa grille en posant lettres et cases noires.
Le jeu prend fin quand toutes les cases de la grille sont remplies. Les joueurs comparent leurs grilles et comptent, horizontalement et verticalement, les points réalisés pour chaque mot accepté. La valeur d'un mot correspond au total des points figurant sur chacune des lettres qui le composent.

commentaire :
un très bon jeu, classique au demeurant (*A chacun sa grille*, dans *J. & S.* n° 4 et une autre version, *Crux*, dans *J. & S.* n° 24) qui a tout lieu de satisfaire les amateurs de jeux de lettres. En outre, le matériel proposé est de bonne qualité. Les jetons-lettres sont conçus de manière à être saisis très facilement, ils s'inclinent en appuyant sur l'un des bords.
Trois variantes permettent de renouveler la pratique de *Multimo :* un mot de départ est imposé; le jeu s'arrête quand les joueurs ont pioché 6 lettres de plus que la grille n'en contient (ce qui permet de composer des mots plus intéressants) et la variante « cases neutres placées », où l'emplacement des cases noires est décidé d'un commun accord entre les joueurs avant le tirage des lettres.

en bref :
type de jeu : lettres
nombre de joueurs : 2
présentation : 9/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 5/10
nous aimons ♥♥
beaucoup.

MAFIA

(International Team)

matériel :
- une carte de la Sicile à assembler (4 morceaux) dont les côtes servent de circuit (24 cases, illustrées ou non);
- 32 pions de contrôle (marqués « mafia ») de 4 couleurs;
- 18 pions : 1 préfet, 3 carabiniers, 8 « picciotti » (jeunes mafiosi), un pion SISDE (service secret italien), un pion compte-tours et 4 « boss » (patrons de clans);
- 24 cartes : 3 familles de huit (au dos rouge, noir ou orange) représentant des événements relatifs à



l'activité du SISDE, de la ville de Rome ou des États-Unis.

but du jeu :
Pour les « familles » (de mafiosi), il s'agit de posséder le plus grand nombre de cases du plateau de jeu; pour l'État italien, d'arrêter le plus grand nombre possible de mafiosi.

principe :
Mafia est conçu pour 5 joueurs, quatre représentant chacun une « famille » et un, l'État. A 3 ou 4 joueurs, les règles sont légèrement modifiées. Chaque joueur effectue les opérations suivantes : lancer de dés pour faire rentrer les pions qui ont été placés au tour précédent dans les cases « continent », « caserne des carabiniers » ou « prison ». Un tableau permet de gérer les rentrées en jeu; lancer de dés pour les déplacements : un pion se déplace du total des points réalisés ou deux pions d'une combinaison valant le total réalisé. Les cases aéroports sont reliées et ne consomment qu'un point de déplacement; mais seul les « boss » ou le « préfet » prennent l'avion! Les pions subissent les événements associés à leurs cases d'arrivée.
Par exemple, le pion « préfet » peut arrêter tous les « picciotti » qui se trouvent dans la case où il parvient, ou qui y aboutissent à la suite de leur déplacement. Un « boss » peut être mis en garde à vue (si « Rome a fourni les preuves nécessaires »). Ici interviennent les cartes : elles permettent de faciliter certaines actions ou de contrer des adversaires. La carte « Brigade antigang » permet au joueur de sauver la victime, etc.
Fusillade, enquête, arrestation, garde à vue, barrage de police, embuscade, attentat... un jeu qui ne manque pas d'action!

commentaire :
Mafia est un jeu de société bien agréable, à l'image du *Monopoly* ou du *Mille bornes*. C'est-à-dire un jeu accessible (trois pages et demie de règles), classique dans sa facture (plateau, pions, circuit, dés et cartes), et surtout, drôle, au sens où il entraîne des rebondissements et déclenche de nombreux commentaires. La simulation des rapports entre l'État italien et la mafia est, hélas, un sujet d'actualité, mais il est ici traité avec humour.

en bref :
type de jeu : tactique et hasard
nombre de joueurs : de 3 à 5
présentation : 8/10
clarté des règles : 8/10
originalité : 8/10
nous aimons ♥♥ beaucoup.

LE SORCIER DE LA MONTAGNE DE FEU

par Steve Jackson et Ian Livingstone.
(Éditions Gallimard, collection Folio junior n° 252)

matériel :
le livre, deux dés, une gomme et un crayon.

but du jeu :
faire survivre un personnage et découvrir le trésor du sorcier.

principe :
le livre est découpé en 399 paragraphes au terme de chacun desquels le lecteur est invité à faire un choix; il poursuit sa lecture en fonction de ce choix, en se reportant au paragraphe indiqué. Le lecteur incarne un personnage doté de trois caractéristiques (habileté, endurance et chance) à chacune desquelles est associée une valeur numérique. Si les points d'endurance du personnage tombent à zéro, il meurt.
Le résultat d'un jet de dé, augmenté de 6, indique l'habileté du personnage. Le total des points d'un jet de 2 dés, augmenté de 12, donne l'endurance. Enfin un lancer identique au premier donne la chance. Le joueur-lecteur note les valeurs de ces caractéristiques sur la « feuille d'aventure ».
A tout moment la « force d'attaque » du personnage égale le résultat du jet de deux dés, augmenté de ses points d'habileté; il en va de même pour les monstres qui hantent le dédale. Au moment du combat, il suffit de comparer la force d'attaque du personnage à celle du monstre : le vainqueur fait perdre deux points d'endurance au vaincu.

commentaire :
Le sorcier de la montagne de feu est le tout premier livre-jeu d'aventure en français! Le livre-jeu d'aventure est un grand organigramme, à l'image de ceux que propose l'informatique. Mais cela le lecteur ne peut le voir, sans quoi il n'y aurait pas de jeu. L'extrême simplicité du système de jeu qui accompagne la lecture (agréable) accueille tous les joueurs.
Le crayon et la gomme ainsi qu'une bonne quantité de feuilles de papier sont indispensables dans cette aventure, car il s'avère rapidement impossible de se retrouver dans le dédale sans en avoir relevé le plan à mesure de la progression. Il faudra trois ou quatre lectures pour venir à bout de l'aventure.
Un défaut : le joueur n'est pas libre de ses mouvements dans le dédale et doit suivre les instructions « vous franchissez la porte, vous tournez à droite », etc. Il serait indispensable de dissocier les déplacements du reste du jeu, ce qui est possible.

en bref :
type de jeu : tactique et hasard
nombre de joueur : 1
présentation : 8/10
clarté des règles : 10/10
originalité : 7/10
nous aimons : ♥♥ beaucoup.

SACRAMENTO

(Interlude)

matériel :
- un damier de 36 cases (6 × 6);
- 32 pions en bois représentant une carte à jouer (du sept à l'as de chaque couleur);
- 4 pièces d'échecs (un Fou noir, un Fou blanc, un Cavalier et une Tour)

but du jeu : réaliser des figures de poker (quinte, full, carré ou couleur) avec les pions-cartes.

principe : les pièces d'échecs sont placées aux quatre coins du damier; après avoir été mélangés, les 32 pions-cartes sont posés, faces cachées, sur les cases libres du damier, à raison d'un par case.
A tour de rôle, chaque joueur déplace deux des pièces d'échecs, en respectant leur type de déplacement, et un pion-carte. Le joueur peut adopter l'ordre de son choix (pièce, pions; ou pièce, pion, pièce; ou pion, pièce, pièce).
Le joueur a le choix entre deux attitudes : regarder en secret les deux pions-cartes sur lesquels il a posé les pièces d'échecs et les reposer, ou n'en regarder qu'un et prendre l'autre.

commentaire :
Sacramento a un goût de déjà vu. C'est en effet *Take Five* (voir *J. & S.* n° 10 page 7), avec de bien minces modifications.
L'originalité flirte donc avec le zéro absolu. Il n'en reste pas moins, qu'à l'image de sa précédente version, *Sacramento* est un jeu intéressant, qui allie mémorisation, tactique et déduction.

en bref :
type de jeu : tactique et mémorisation
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 8/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 1/10
nous aimons ♥♥ beaucoup.

SHAMROCK

(Céji-Interlude)

matériel :

- une piste circulaire découpée en 24 secteurs
- 24 pions ♥, ♣, ♦ et ♠;
- 2 dés;
- une piste pour les dés.

but du jeu : capturer tous les pions adverses;

principe : chaque joueur dispose ses 6 pions As sur une des bordures du plateau de jeu et les fait entrer un par un sur la piste lorsqu'il joue. A son tour, le joueur lance deux dés et fait progresser deux de ses pions. Le joueur qui amène un de ses pions sur une case comportant un ou plusieurs pions adverses les capture tous, en se superposant à eux. Il contrôle désormais toute la pile de pions. Il est impossible de prendre un pion (ou une pile adverse) lorsqu'il se trouve sur une case comportant le signe de sa couleur (♥, ♣, ♦ ou ♠).

Chaque fois qu'un joueur fait parvenir la pile qu'il contrôle sur sa case d'atout, la pile est dispersée. Ses pions regagnent alors leur piste de départ et les pions adverses sont mis hors-jeu.

commentaire : ce jeu, qui a reçu le « Gobelet d'Or » de la ville de Boulogne en 1982, ne nous a pas davantage convaincu que lorsque nous l'avions testé lors de la sélection du « Pion d'Or » de *J. & S.* On pourrait croire a priori qu'il s'agit d'un Backgammon sous forme circulaire. Mais ce n'est pas le cas. Seule l'élimination des pions adverses est au menu, et le hasard y prend une telle part que le plaisir de jouer s'apparente davantage à celui des *petits chevaux*.

en bref :
type de jeu : hasard
nombre de joueurs : 2 à 4
présentation : 8/10
clarté des règles : 9/10
originalité : 6/10
nous aimons ♥
un peu.



LES HOPS

(Habourdin International)

Une nouvelle collection de jeu, *Hops,* propose à ceux qui aiment les jeux rapides une série de six jeux particulièrement accessibles. Ils ont en commun de s'adresser à deux joueurs, d'être pratiqués sur damier (de 6 ou 7 cases de côté) et de mettre en œuvre un nombre très limité de pions (6 ou 7).

Tous sont présentés sous emballage plastique, type cassette-vidéo, d'usage très pratique et permettant un rangement aisé du jeu. Les plateaux de jeux sont en carton fort et les pions en bois colorés de belle qualité.

Catch'it, qui rappelle un match de rugby, invite les joueurs à aller poser une bille au-delà de la ligne fixant les limites du camp adverse.

Opération D6 utilise comme pions des dés à 6 faces et le vainqueur est celui des joueurs qui le premier parvient à les mettre de manière que le Six apparaisse sur les faces supérieures, à la suite de mouvements ou de sauts.

Zapata se déroule à l'image d'un jeu de balle que des équipiers se passent, mais la balle est ici une bombe qui doit atteindre le quartier général adverse.

Court-circuit mêle le mouvement des dames et les pions bicolores de Othello/Reversi. Chacun tente de retourner tous les pions adverses.

Hopsy propose deux versions du morpion dont l'une, appelée *le Mix,* oblige le vainqueur à alterner dans son alignement des pions marqués et non marqués.

Enfin, *Brouillard au palais* est un jeu de mémoire et de tactique qui impose aux joueurs de découvrir une suite de cinq pions-cartes à jouer cachés sur le damier par l'adversaire.

Tous ses jeux ont en commun le déplacement des pions. Celui-ci s'effectue par glissement vers une case voisine libre ou par saut par dessus un ou plusieurs pions (amis ou ennemis).

Cette collection de jeux – imaginés par Max Gerchambeau – vient combler la demande de nombreux joueurs désireux de faire des parties rapides. Une bonne idée!

en bref : pour toute la collection
type de jeu : tactique
nombre de joueurs : 2
présentation : 8/10
clarté des règles : 8/10

CATCH'IT

originalité : 8/10
nous aimons ♥ ♥
beaucoup.

OPÉRATION D 6

originalité : 5/10
nous aimons ♥
un peu.

ZAPATA

originalité : 8/10;
nous aimons ♥ ♥
beaucoup.

HOPSY

originalité : 5/10;
nous aimons ♥
un peu.

COURT-CIRCUIT

originalité : 6/10;
nous aimons ♥
un peu.

BROUILLARD AU PALAIS

originalité : 6/10;
nous aimons ♥
un peu



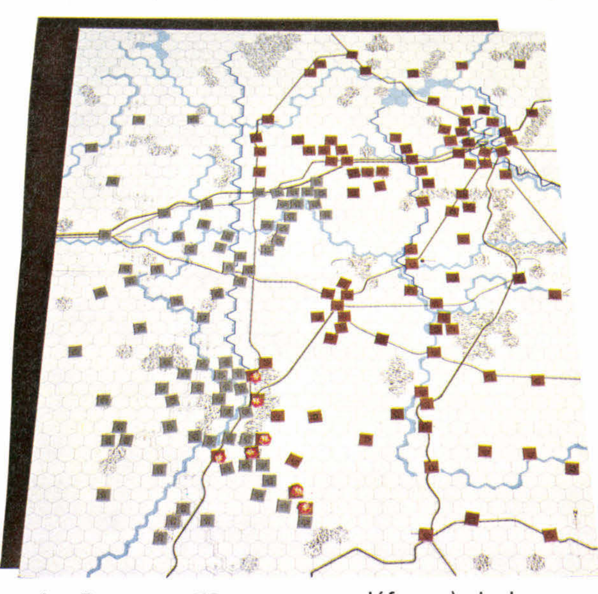
wargames et jeux de rôle



MOCKBA (Moscou)

(International Team)

Moscou simule la confrontation russo-allemande de la IIe Guerre Mondiale, en 1941, à l'ouest de la capitale, sur l'axe Moscou-Smolensk (1 hexagone pour environ 10 km). Les pions, 162 pour les Russes et 78 pour les Allemands, sont marqués aux symboles de l'OTAN. Chaque pion présente le symbole du type d'unité (infanterie, blindés, parachutistes, cavalerie) avec au verso un symbole spécial « infanterie retranchée », son niveau (régiment, brigade ou division), le potentiel de déplacement et celui de combat.



Chaque tour de jeu correspond à une semaine de combat. Il se compose des actions du joueur allemand, puis de celles du joueur russe.

La séquence du tour allemand se décompose ainsi : « annulation » de l'aviation russe, contrôle des ravitaillements allemands, première « impulsion » (phase de mouvement, phase de combat), deuxième impulsion (phase de percée, phase d'exploitation), interdiction des mouvements ferroviaires et élimination des unités allemandes isolées. De manière très astucieuse, l'aviation est simulée par des « points d'aviation » que les joueurs peuvent utiliser pour augmenter le facteur de combat (en attaque ou en défense) de leurs unités au sol. En dépensant 2 points d'aviation, le joueur allemand élimine 1 point d'aviation russe.

Le système du ravitaillement est classique : une unité est ravitaillée si l'on peut tracer entre cette unité et une source de ravitaillement une ligne d'hexagones ininterrompue. Les sources de ravitaillement étant les cases du bord ouest de la carte ou les cases de lignes de chemin de fer non coupées par les Russes. Les unités « isolées » (non ravitaillées) sont éliminées en fin de tour, ce qui simule bien la résistance russe.

Le tour du joueur russe est identique à celui du joueur allemand.

La table de combat propose (pour l'attaquant ou le défenseur) l'élimination, la réduction, la retraite de 1, 2 ou 3 cases ou l'échange. Les rôles sont bien distribués : le joueur allemand ne reçoit aucun renfort au cours des dix tours que compte la partie, alors que le joueur russe peut poser de nouvelles unités entre les tours 3 à 9, sur les villes libres, sans dépasser un taux de concentration précisé par la règle.

Les résultats du joueur allemand déterminent l'issue de la partie. Un point lui est accordé par ville conquise (occupée ou non) au plus tard à la date indiquée sur le calendrier. Il perd un point par ville non conquise ou reprise par les Russes. La victoire est totale pour le joueur allemand avec 10 points; totale pour les Russes avec 0 point et il y a égalité avec 5 points.

Moscou s'adresse aux joueurs qui ont au moins pratiqué une fois le wargame jusqu'aux joueurs confirmés.

SUPERMARINA

(International Team)

Supermarina s'adresse aux amateurs de wargames qui pratiquent régulièrement ces jeux. Les soixante et quelques pages de règles et de tables proposent de simuler les combats aéronavals qui opposèrent Anglais et Italiens entre le 10 juin et le 27 octobre 1940. Trois règles précisent les conditions de jeu à 2, à 3 ou plus et en solitaire.

La carte est formée de 6 parties qui, mises côte à côte, couvrent 142 × 66 cm. Elle représente la Méditerranée et ses côtes. En surimpression, un quadrillage permet de gérer le déplacement des bâtiments. Chacun d'eux représente 30 km.

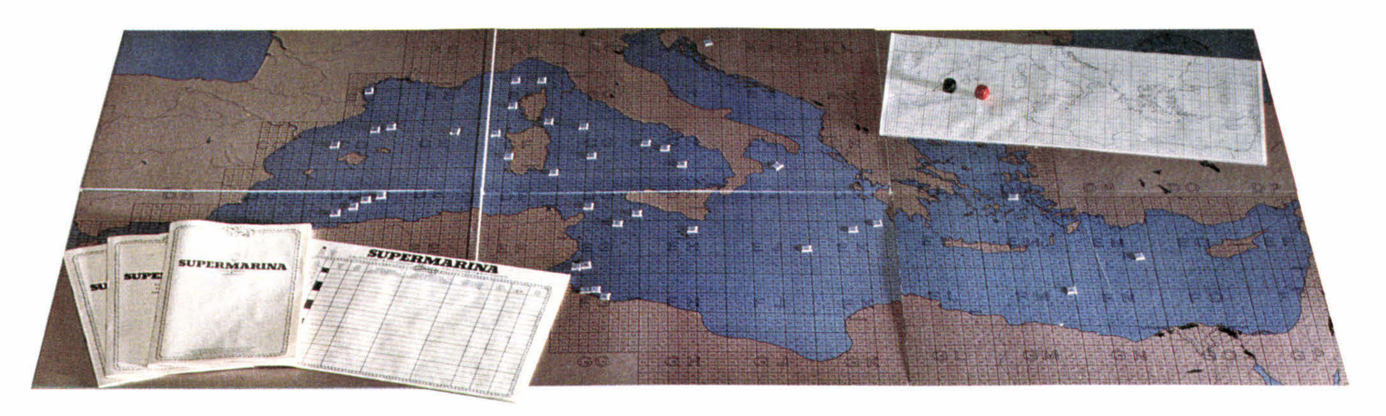
Les pions figurent les unités de marine marchande et de guerre, qui furent réellement employées à cette époque. Chaque pion-navire de guerre



vaut pour un bâtiment précis tandis que les pions-marine marchande en représentent plusieurs (convoi ou partie de convoi). Des pions anonymes permettent de leurrer l'adversaire. Le verso des pions est rouge pour les Anglais et vert pour les Italiens et la pratique du jeu ne laisse voir que ces couleurs. Des pions représentent des avions (de reconnaissance, torpilleur ou de bombardement) et des champs de mine.

Les adversaires cherchent bien sûr à éliminer la flotte de guerre adverse, mais aussi à protéger leur propre trafic marchand et interdire celui de l'adversaire. Le naufrage des bâtiments de guerre adverses n'aura d'autre but que d'accroître le blocus exercé sur la marine de commerce ennemie.

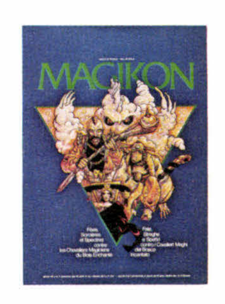
Un calendrier (fourni) indique les dates de départ des convois italiens et anglais de leurs ports respectifs. Le joueur italien dispose de ceux qui sont en Italie, en Libye, en Albanie et dans le Péloponnèse. Le joueur anglais dispose de Gibraltar, Malte, l'Égypte, la Palestine, la Syrie et Chy-



pre. Tous les autres territoires sont neutres.
Le joueur italien reçoit une prime de 5 points par navire marchand qui arrive à bon port dans les limites de temps imposées par le calendrier. Le joueur anglais reçoit 45 points pour la réalisation du même objectif. Ces primes sont bien sûr adaptées au niveau de difficulté rencontré. Le naufrage et l'endommagement des bâtiments accordent également des points. Le vainqueur est le joueur qui parvient à accumuler le plus de points.

La numérotation des cases permettra le jeu par correspondance ou par téléphone. Et cela sera sans doute nécessaire dès que les joueurs appliqueront les règles au niveau le plus approfondi. Jouer les 139 jours de campagne que couvre la simulation demande... « un certain temps » !

Le jeu prend en compte les éléments suivants : l'autonomie en carburant des bâtiments, ainsi que celle des avions. Le repérage et l'identification des bâtiments adverses, les canonnades, les effets des coups au but (une échelle en 7 points allant « vitesse réduite de 1 » à « coulé »). Attaque contre les ports, défense anti-aérienne, lutte anti-sous-marine, remorquage des navires endommagés, dissuasion aérienne, défense côtière sont parmi les variables les plus importantes. En effet, beaucoup de variables sont prises en compte; chacune d'elles est gérée avec simplicité (quelques lancers de dés). Ce qui donne à l'ensemble des choix adoptés une grande tenue stratégique. *Supermarina* est un grand jeu, que ne renieront pas les nombreux amateurs d'*Amirauté* et ceux qui sont passionnés par le thème aéro-naval.



MAGIKON

(International Team)

Avec *Magikon,* le jeu de rôle se mue en « jeu de société ». En effet, si les ingrédients classiques du jeu de rôle sont présents (personnage, Meneur de Jeu, scénario, guide des rencontres, dés, table, etc.), il semble que chacun d'eux ait été réduit à sa plus simple expression. Ainsi, chacune des onze caractéristiques qui composent un personnage (force, diplomatie, courtoisie, astuce, loyauté, courage, sainteté, habileté, beauté, agilité, malignité) ne reçoit que de 1 à 3 points. Au lieu d'une partie dont le terme est indéfini, 20 tours de jeu sont au programme (il est cependant prévu que les joueurs puissent en décider autrement). Le « terrain » réalisé par le Meneur de Jeu est simplement tracé sur un quadrillage de 38 × 28 cases et se présente à l'image d'un labyrinthe sans issue, au centre duquel a été placé un château. Les routes sont jalonnées de « villages », « lieux magiques » et de « risques ».
Le but du jeu pour chaque personnage est de partir à l'aventure pour améliorer ses caractéristiques afin de pouvoir revenir au château nanti des capacités qui lui permettront d'accéder au sommet d'une tour.
Magikon est structuré comme pour servir de « squelette » à un programme simple pour micro-ordinateur. Et sans doute les joueurs seraient-ils ravis de le pratiquer de cette manière ! Mais pour un jeu autour d'une table, les attentes sont plus fortes. Au total, *Magikon* est bien construit quoique simplifié à l'excès. Et s'il peut décevoir les joueurs qui ont goûté aux jeux de rôle « classiques », il intéressera en revanche les plus jeunes ou ceux qui ont envie d'avoir un canevas de programmation pour leur micro.

ANNONCE

• La traduction de *Tunnel & Troll* ne devrait plus tarder à être diffusée par Jeux Actuels. Il en irait de même pour celle de *Call of Cthulhu,* très attendue, réalisée par Jeux Descartes. Et *Star Frontier* (TSR) serait également en français, et diffusé par Serepe, très prochainement. En revanche, contrairement à ce que nous avions annoncé, *Runequest* n'est pas disponible en français.



Rappelons que tout tournoi à IPR (parties rapides) homologué par la Fédération peut être inscrit à la demande de ses organisateurs dans le « circuit » du *Trophée Jeux & Stratégie,* à la condition de réunir au moins 30 joueurs et comporter au moins 7 rondes. Il est alors annoncé et ses résultats publiés dans ces colonnes. Il est de plus doté de « prix J. & S. » : abonnements, pendules et même un prix que nous avons spécialement conçu à cette occasion, la malette du joueur d'échecs qui vous permettra de ne jamais vous séparer de l'indispensable matériel : l'échiquier et les pièces et bien sûr... la pendule.
Les participants marquent des points au classement du *Trophée Jeux & Stratégie 83/84.* A la fin de la saison, en septembre, de nombreux prix seront distribués dont le Trophée lui-même, un voyage prestigieux, une bourse pour participer à un tournoi à l'étranger...
Pour tous renseignements : écrire à Jeux & Stratégie, 5, rue de la Baume 75008 Paris, ou à la FFE (Jacques Lambert, 19, rue Jules-Ferry 72380 Sainte-Jammes-sur-Sarthe)

Résultats :

• Tournoi de l'Échiquier guingampais (4 février) : 40 joueurs, 7 rondes, 20 minutes par joueur.

1er Gaillet 6 (40); 2e Richard 6 (30); 3e Baugin 5,5 (20); 4e Gouret 5 (18); 5e Goerlinger 5 (16); 6e Caro 5 (14); 7e Borne 5 (12); 8e Mocquard 5 (10); 9e Bleunven 4,5 (8); 10e Brault 4,5 (6); 11e Le Corre 4,5 (4); 12e Souty 4 (2); 13e Pimor 4 (1); 14e Filtres 4 (1); 15e Subileau 4 (1); 16e Le Gallic 4 (1); 17e Morange 4 (1); 18e Guégan 4 (1); 19e Blanchard 4 (1); 20e Le Cocq 3,5 (1).

(entre parenthèses, les points attribués dans le cadre du *Trophée J. & S.*).

Prochains tournois :

• Ézanville (95) : samedi 26 et dimanche 27 mai.
9 rondes, 20 minutes par joueur.
Le samedi soir, conférence pédagogique du maître national Jacky Sidhoum.
Pour tous renseignements : Philippe Roll, 4, allée Kennedy, 95460 Ézanville.

• Lille. Roubaix. Tourcoing (59) : 1er critérium de la Métropole Lilloise, vendredi 13, 20 et 27 avril, 4 et 11 mai.
3 rondes par jour soit 15 rondes alternativement à Lille, Roubaix et Tourcoing.
Inscriptions : 30 F (60 F après le 10 avril) à Ligue de Flandre-Artois-Picardie des Échecs, Comité du Nord, direction des compétitions, 114/10, rue des Francs, 59200 Tourcoing. Tél. : (20) 24-09-69.

• Valleroy (54) : samedi 14 et dimanche 15 avril.
20 minutes par joueur, 21 rondes (!!).
Pour tous renseignements : Club d'Échecs de Valleroy, Marc Gassmann, 20, rue de la Gare, 54910 Valleroy. Tél. : (8) 246-41-82.

• Saint-Malo : mardi 1er mai.
20 minutes par joueur, 7 rondes.
Pour tous renseignements : Job Le Hérissé. B.P. 52, 35406 Saint-Malo. Tél. : (99) 56-21-16.

• Épinal (88) : marathon IPR, du 28 avril à 14 h au 29 avril à 18 h.
20 minutes par joueur, 16 heures de jeu.
Pour tous renseignements : Échiquier Spinalien, Alexandre Bessler, L'Eau-Blanche, Girmont, 88150 Thaon-les-Vosges. Tél. : (29) 39-11-19.

Échecs : les jeunes prennent la tête

Événement avec la publication du dernier classement de la FIDE (Fédération Internationale des Échecs) : Gary Kasparov devient le numéro un, devant Anatoly Karpov le champion du monde. Le plus étonnant est que dans les 100 meilleurs joueurs du monde, deux seulement sont plus jeunes que Kasparov (né le 13 avril 1963) : l'Anglais Nigel Short, 76e (né le 1er juin 1965) et l'Américain Joël Benjamin, 97e (né le 11 mars 1964).
Même chose chez les dames : la Suédoise Pia Cramling (née le 23 avril 1963, 10 jours après Kasparov!) passe devant la championne du monde Maya Tchibourdanidze. Et dans les 50 meilleures joueuses mondiales, une seule est plus jeune que Cramling. Mais elle promet! En effet, la Hongroise Zsuzsa Polgar (ci-dessous) est déjà classée huitième, et elle n'a que 15 ans! Elle est née le 19 avril 1969.


photo P. Nolot

Bien que le marché des machines électroniques à jouer aux échecs commence à être quelque peu saturé, les fabricants ne semblent pas s'en être aperçu et nous proposent huit nouveaux produits que nous avons soumis à notre grille de tests (voir les diagrammes dans notre numéro 23).

• Nouveau Sensory 9

Sans rien dire à personne, Fidelity Electronics met depuis deux mois dans la « caisse » de son populaire *Sensory 9* un programme plus récent et un microprocesseur plus rapide (2 megahertz au lieu de 1,5). Cela donne un adversaire encore plus redoutable, surtout tactiquement. Seule façon de distinguer le nouveau de l'ancien, essayez un test ou deux et comparez les temps avec ceux de notre grille.
Une surprise agréable : le prix est le même, 2 400 F.

• Mephisto 3

Attendu depuis de nombreux mois, le programme *Mephisto 3* est enfin là dans 4 présentations différentes :
– la petite boîte noire habituelle qui coûte désormais 3 100 F.
– un échiquier autorépondeur en plastique à 3 500 F : le *Modular.*
– un échiquier auto-répondeur en bois à 4 300 F : l'*Exclusive.*
– le grand échiquier autorépondeur en bois déjà connu à 6 000 F : l'*ESB 6000*.
Ces quatre échiquiers sont dotés du même programme, mais *Modular* et *Exclusive* disposent d'un microprocesseur 30 % plus rapide que celui des deux autres, et joue donc un peu mieux.
Les résultats de *Mephisto 3* aux tests sont assez décevants. En partie, il se











montre un adversaire convenable aux niveaux élevés, mais fait des gaffes surprenantes dans les niveaux rapides. Il possède de très nombreuses fonctions nouvelles : fonction d'évaluation décimale, affichage de la variante et de la profondeur d'analyse.
Pour ceux qui possèdent déjà un *Mephisto,* le module 3 coûte environ 1 300 F, un peu cher pour un programme pas vraiment plus fort que le 2S.

• **Superstar**

Cet appareil de marque Scisys remplace le *Président* qui n'a jamais été vraiment commercialisé en France. Échiquier à cases sensitives, le *superstar* indique ses déplacements en donnant les coordonnées des cases de départ et d'arrivée à l'aide de diodes situées sur les bords de l'échiquier. Ce système copié sur *Constellation* de Novag est moins pratique que celui du *Sensory 9* : une diode par case. *Superstar* obtient d'assez bons résultats aux tests, malgré une faiblesse certaine en finale. Son programmeur est l'ancien champion du monde junior Julio Kaplan.
Prix moyen : 2 500 F.

• **Chess 2001**

Cette nouvelle marque fabriquée à Hong Kong mais dont le programme est dû à l'équipe de David Levy, présente un échiquier auto-répondeur en plastique, le *chess 2001* qui a obtenu d'assez bons résultats dans les récents championnats de machines (6e sur 18 à Budapest – voir *J. & S.* n° 24). Par contre ses performances dans notre grille de tests sont assez médiocres. Doté d'une bonne bibliothèque d'ouvertures et d'un programme de milieu de partie très correct, il est malheureusement d'une insigne faiblesse en finale.
Prix raisonnable : 2 600 F.

• **Conchess (nouveau module)**

Le plus gros défaut des échiquiers auto-répondeurs *Conchess* était le manque de diversité dans leur bibliothèque d'ouvertures. Ce nouveau module enrichit considérablement cette phase de la partie. De plus, ce programme *Conchess,* comme le nouveau *Mephisto 3,* reconnaît les interversions de coups dans l'ouverture.
Prix du module d'ouvertures : 550 F.

	Nouveau Sensory 9	Ancien Sensory 9	Mephisto 3	Mephisto 3 Modular et Exclusive	Mephisto 2S	Super Star	Président	Chess 2001	Rappel du meilleur
Diag. 1	1 s	1 s	14 s	10 s	×	1 s	2 s	×	Plusieurs 1 s
Diag. 2	×	1 min	52 s	40 s	12 s	9 s	2 min 5 s	14 s	Grand Master 2 s
Diag. 3	×	×	×	56 min 52 s	45 min 20 s	36 min 18 s	×	24 min 54 s	Philidor 3 min 55 s
Diag. 4	4 s	7 s	48 s	37 s	52 s	11 s	32 s	2 min 49 s	Constellation 3 s
Diag. 5	1 min 5 s	2 min 15 s	×	×	22 min	36 s	3 min 30 s	×	Constellation 23 s
Diag. 6	10 min 16 s	13 min 45 s	×	×	×	×	×	×	Prestige 6 min 25 s
Diag. 7	5 min 42 s	2 min 25 s	×	×	×	×	×	3 s	Ancien Sensory 9 2 min 25 s
Diag. 8	22 s	30 s	2 min 28 s	1 min 54 s	5 min 40 s	1 min 47 s	23 min 55 s	×	Prestige 12 s
Diag. 9	23 min 10 s	51 min	9 min 20 s	7 min 4 s	×	30 min	×	×	Constellation 9 min

× : non trouvé en 1 heure.

La belote : enfin une fédération

Une fédération française de belote vient de se créer. Pierre Schmeil, capitaine de l'équipe de France de bridge, en est le président. L'accueil est assuré au bureau de la Fédération de bridge : 73, avenue Charles-de-Gaulle, 92200 Neuilly. Tél. : 738-24-40.
Souhaitons longue vie à cette nouvelle fédération...

Tout de go

- Le Coréen Yoo (6-Dan) continue à s'imposer sur tous les go-ban européens. Au tournoi de La Chaux-de-Fonds (Suisse), il a devancé nettement l'Autrichien Wimmer et le Français Colmez.
- Colmez a gagné, lui, le tournoi de Toulouse devant Shin et 45 participants. Il s'envolera fin mars en direction de Tokyo pour le 6e championnat du monde amateur, en compagnie d'André Moussa, qui a gagné lui aussi un billet d'avion pour le Japon, premier prix du tournoi Meijin de Paris, organisé par l'Association des ressortissants japonais en France.
- La Fédération française de go a réussi à mettre sur pieds cette année, le premier tournoi inter-clubs. La finale aura lieu à Lyon, tandis que la finale du championnat de France individuel se tiendra à Marseille les 24 et 25 mars prochains, au cours du 2e Salon des jeux de l'esprit. Le traditionnel duel Moussa-Colmez pourrait bien être arbitré cette fois-ci par Yang, qui a déjà fait partie de l'équipe de Tokyo : une référence assez sérieuse.
- Prochain tournoi de Paris, les 21-22-23 avril. Contactez pour renseignements, D. Moreau, 22, rue Danièle-Casanova, 94700 Maisons-Alfort. Tél. : (1) 898-40-80.

Jouez à Marseille

Le 2e Salon des jeux de l'esprit ouvrira ses portes dans le cadre de la foire de printemps de Marseille, du 23 mars au 2 avril.
Grande nouveauté cette année, les Olympiades de l'esprit, c'est-à-dire une série de tournois organisés par les différentes fédérations. A savoir de Backgammon, de bridge, des Chiffres et des Lettres (adultes et inter-scolaire), de Dames, de Donjons & Dragons, d'échecs, de go (avec la finale du championnat de France) de Scrabble, de tarot, et enfin de wargames, sans oublier le championnat de France d'Atari.
Autre nouveauté, les inventeurs de jeu seront honorés, puisqu'un stand sera mis à leur disposition pour présenter leurs œuvres. Un Oscar sera même décerné à l'inventeur le plus original.

... en Belgique

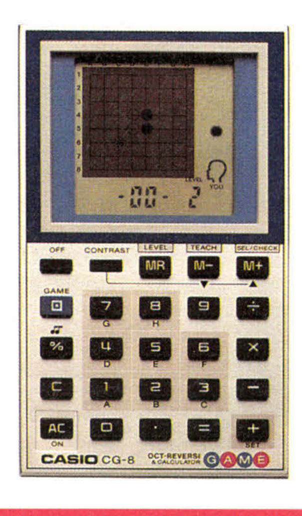
Le deuxième championnat de Belgique des jeux de l'esprit a démarré depuis près de deux mois. Des éliminatoires se sont déroulées et se déroulent encore dans plusieurs villes belges. La finale aura lieu le 26 mai à Bruxelles à l'Espace City. Les concurrents se rencontrent en cinq disciplines parmi douze jeux proposés, classés en quatre séries.

... et à Paris

Regrouper en quelque cent quarante pages les clubs de jeux semble une gageure. C'est pourtant ce que propose *Paris Jeux,* un guide paru aux éditions Henri Veyrier. Réservé à Paris et Région parisienne. Clubs d'échecs, bridge, go, dames, Othello, wargames, Scrabble... même de jeux de boules ou de billard. Adresses de fédérations et de « bonnes » boutiques. Un ouvrage pratique et précieux. 50 F.

Othello? Pas tout à fait...

Diffusées par Lansay, deux versions de *Oct-Reversi* (Casio). En version « pocket », dont une calculette (ci-contre). Mais attention : malgré les apparences, le jeu est différent d'Othello/Reversi. Le déroulement de la partie est identique, mais le but est différent. Ici, il s'agit d'être le premier à aligner huit pions de sa couleur. Présentation superbe et loin d'être dénué d'intérêt. Mais on aurait préféré un « vrai ».



Scrabble : l'agenda 84

La Fédération française de Scrabble vient de publier son agenda 84. Sont répertoriés par région, la liste de tous les clubs, le classement régional (par catégorie) et le classement national 84. Enfin une dizaine de pages est consacrée aux règlements de la FFSc. Un ouvrage indispensable à tout scrabbleur. 96, bd Pereire, 75017 Paris.

... et le calendrier

Brièvement voici quelques dates des principales manifestations durant l'année 84 :

- 1er avril : championnats de France scolaires à Dax.
- 28/29 avril : championnat de France individuel.
- 30 avril/1er mai : championnat de France par paires.
- 31 mai/3 juin : Festival international de Vichy avec le Xe anniversaire de la FFSc.
- 24 juin : championnat de France des non-classés à La Rochelle.
- 8/12 août : championnat du monde à Montréal.
- 13 octobre : journée du Scrabble francophone.

Oscar 1985 - La Villette

Le jeu, un moyen de découvrir l'univers scientifique et technique qui nous entoure? C'est Maurice Lévy, directeur du Musée des sciences de La Villette, qui pose cette question, en lançant le deuxième concours du jeu et du jouet à caractère scientifique et technique.
Ce concours est ouvert aux fabricants français et aux concepteurs (ou groupes de concepteurs) indépendants. Les jeux ou jouets présentés devront illustrer les sujets à caractère scientifique, technique ou industriel, c'est-à-dire se rapporter à la vocation générale du Musée national des sciences, des techniques et des industries de La Villette.
Trois Oscars sont décernés à cette occasion. Par ailleurs, les concepteurs non fabricants, dont les projets auront été retenus par le jury, recevront une aide de l'Anvar (1) pour la réalisation d'un premier prototype.
Musée national des sciences, des techniques et des industries, Parc de La Villette, L.E., Oscar 85 de La Villette, 211, avenue Jean-Jaurès, 75019 Paris.

(1) Anvar : Agence Nationale pour la Valorisation de la Recherche.



Illustration de la boîte de Battlecars (Games workshop), voir page 23.

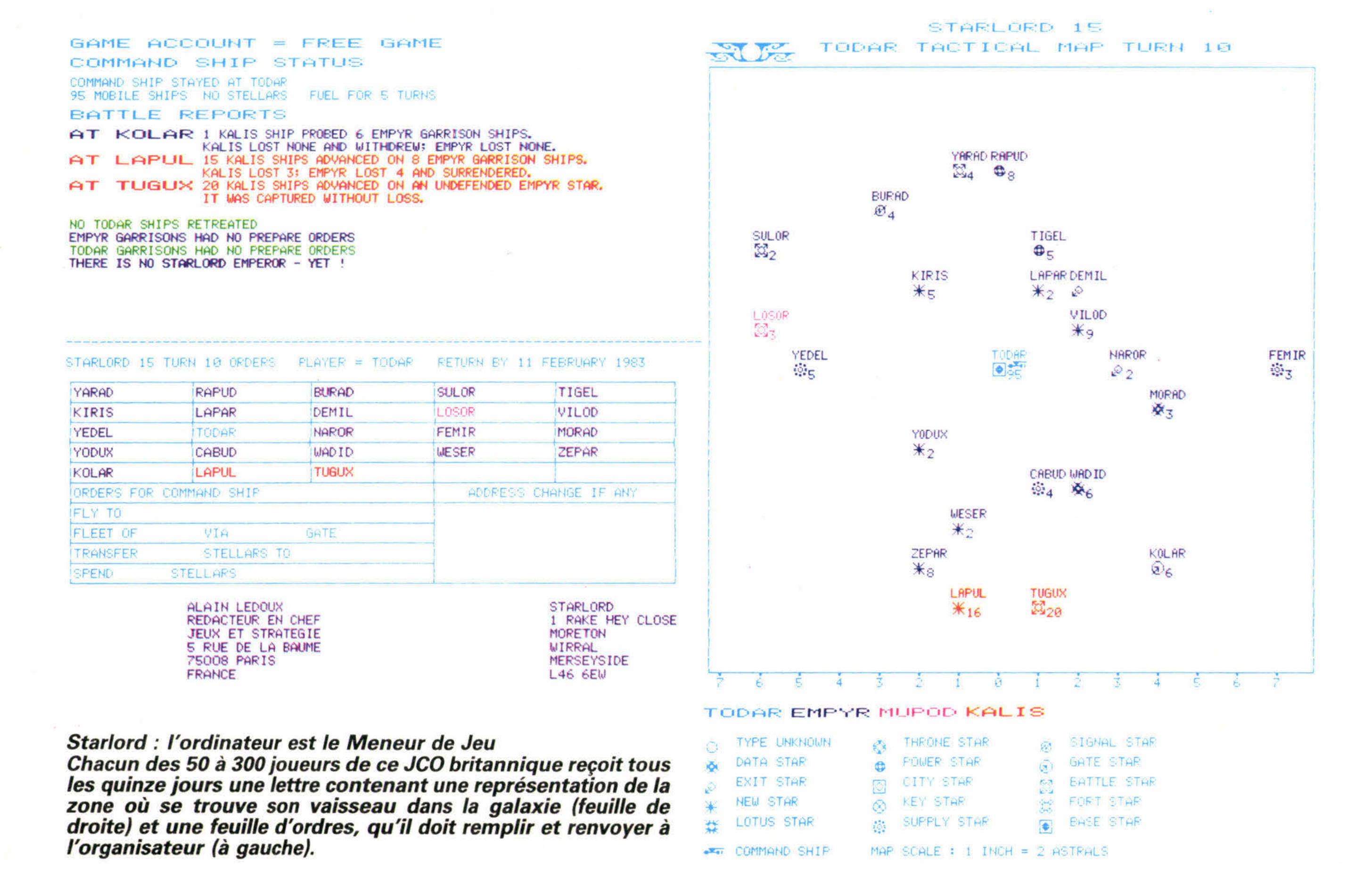
la S.F. et ses jeux

La science-fiction est un jeu. Elle propose de nouvelles règles à notre réalité. Elle en réinvente les lois physiques ou morales. Le jeu lui-même dispose ainsi d'un nouveau domaine quasiment illimité. Mais, il ne sait pas toujours bien l'exploiter...

Il suffit d'entrer dans une boutique de jeux pour en être convaincu : la Science-Fiction est partout présente. Une incroyable quantité de boîtes de jeux arborent de prodigieux vaisseaux spatiaux, des aventuriers en scaphandre ou encore des robots à l'allure inquiétante. Tout semble donc aller pour le mieux dans le meilleur des mondes associant SF et jeux. D'autant que dans la littérature de S.F., les jeux sont déjà bien présents. Piers Anthony dans *Zodiacal* invente le jeu *Sprouts* (*J. & S.* nº 4), et dans son roman *Ox* traite des hexaflexagones (voir *J. & S.* nº 8). Fritz Leiber et Harry Fischer inventent *le jeu de l'initié* dans la nouvelle du même nom, la première du *Cycle des épées* (1937). En 1976, la société TSR-Hobbies éditait le *jeu de l'initié* sous le nom de *Lankhmar*. Le cinéma lui aussi s'inspire de l'univers des jeux. Robert Altman, réalisateur entre autres de *M.A.S.H.* (palme d'Or du Festival de Cannes en 70) a créé le jeu *Quintet,* puis l'introduit dans le film du même nom, un film de SF-jeu (voir *J. & S.* nº 2). Plus récemment, dans *Tron,* le jeu sert de base à de singuliers combats.
La S.F. et les jeux sont intimement liés. Mais pourrait-il en être autrement alors que la S.F. est par essence une manière de jouer avec la réalité?
Pourtant, dès que l'on se penche un peu mieux sur les jeux eux-mêmes, on s'aperçoit que l'idylle jeux/S.F. connaît des hauts... et des bas. Voici notre bilan... Pour vous aider à vous repérer au carrefour de la S.F. et du jeu, nous avons d'abord dégagé les sept principaux thèmes traités par la S.F. depuis ses origines à nos jours : l'aventure spatiale (« space opera »), les mutations, après l'apocalypse, le voyage dans le temps, les anticipations sociales, les extra-terrestres et les robots. Ensuite, nous avons analysé les jeux appartenant à ces catégories. Nous vous présenterons les meilleurs dans chacune d'elles. Enfin, quand une catégorie a semblé particulièrement démunie en jeux, nous en avons créé un pour vous...

LE SPACE OPERA

C'est de loin le thème de S.F. le plus représenté parmi les jeux. C'est aussi le plus facile à transposer. La recette est parfois trop simple pour être bonne : vous prenez un wargame classique (type napoléonien), vous multipliez par trois ou quatre le potentiel de déplacement des pions, vous donnez des noms de bâtiments (croiseurs, escorteurs, cuirassés) aux pions d'infanterie, cavalerie et artillerie et vous obtenez un « wargame spatial ».
Cette approche est aujourd'hui dépassée et pourtant le filon continue d'être abusivement exploité. Le *space opera* exige la notion d'exploration et non la simple guerre-fiction. Or, la découverte d'espaces inconnus introduit l'idée que les joueurs ne doivent pas avoir sous les yeux un plateau de jeu qui « dit tout », où l'information est totale. De tels jeux sont plus rares. Ceux où les joueurs découvrent le terrain à mesure qu'ils avancent sont les jeux d'aventure (voir *J. & S.* n° 20), les jeux de rôle (voir *J. & S.* n° 18 et le hors-série *MEGA*) et... ce qui constitue aujourd'hui une petite révolution dans l'univers des jeux de simulation : les « Jeux par Correspondance gérés par Ordinateur » – les JCO – traduction du sigle anglo-saxon CMPG (« Computer Moderated Play-by-mail Games »). Nous en avions évoqué l'existence en vous présentant notre jeu encart Oméga, (*J. & S.* n° 18), qui reprend quelques-unes des procédures employées dans les JCO.
Ces jeux accrochent l'œil du joueur dans les colonnes de petites annonces des revues de jeux (en Grande-Bretagne et aux États-Unis). Des annonces qui incitent les amateurs à entrer dans une partie qui se déroulera par correspondance. Chaque joueur postant des ordres et recevant par courrier une feuille de résultats. Jusque-là, rien de bien original; des centaines de parties d'échecs, de wargames ou de *Diplomacy* se déroulent ainsi depuis des années.
On comprend mieux l'engouement qu'ils suscitent aujourd'hui, en sachant qu'ils rassemblent dans le cadre d'une seule et même partie de quelques dizaines... à quelques centaines de joueurs! L'ordinateur qui est entre les mains du Meneur de Jeu trouve ici une tâche à sa mesure. Il permet rapidement d'enregistrer les ordres postés par les joueurs et d'éditer les résultats sur imprimante. Ce programme-arbitre est souvent l'œuvre du Meneur de Jeu lui-même. Actuellement ils traitent tous du même thème, à de rares exceptions : le *space opera,* la conquête de l'étoile centrale d'une galaxie qui en compte plusieurs centaines ou milliers. Le succès qu'ils connaissent Outre-Atlantique correspond bien à l'émergence de désirs qui se font déjà sentir parmi les amateurs de jeux de rôle en France. Les JCO offrent à la fois la confrontation brutale et l'alliance, mais aussi, l'exploration tranquille et presque solitaire de tout un « coin » de la « galaxie ». Les JCO sont bel et bien des jeux « complets ».
Pour avoir une idée de l'ampleur que les JCO sont en train de prendre, notamment aux États-Unis, il suffit de se tourner vers celui qui porte le nom de *Star venture.* Chaque joueur paye 10 dollars pour


GAME ACCOUNT = FREE GAME
COMMAND SHIP STATUS
COMMAND SHIP STAYED AT TODAR
95 MOBILE SHIPS NO STELLARS FUEL FOR 5 TURNS
BATTLE REPORTS
AT KOLAR 1 KALIS SHIP PROBED 6 EMPYR GARRISON SHIPS.
KALIS LOST NONE AND WITHDREW: EMPYR LOST NONE.
AT LAPUL 15 KALIS SHIPS ADVANCED ON 8 EMPYR GARRISON SHIPS.
KALIS LOST 3: EMPYR LOST 4 AND SURRENDERED.
AT TUGUX 20 KALIS SHIPS ADVANCED ON AN UNDEFENDED EMPYR STAR.
IT WAS CAPTURED WITHOUT LOSS.

NO TODAR SHIPS RETREATED
EMPYR GARRISONS HAD NO PREPARE ORDERS
TODAR GARRISONS HAD NO PREPARE ORDERS
THERE IS NO STARLORD EMPEROR - YET !

STARLORD 15 TURN 10 ORDERS PLAYER = TODAR RETURN BY 11 FEBRUARY 1983

YARAD	RAPUD	BURAD	SULOR	TIGEL
KIRIS	LAPAR	DEMIL	LOSOR	VILOD
YEDEL	TODAR	NAROR	FEMIR	MORAD
YODUX	CABUD	WADID	WESER	ZEPAR
KOLAR	LAPUL	TUGUX		
ORDERS FOR COMMAND SHIP			ADDRESS CHANGE IF ANY	
FLY TO				
FLEET OF VIA GATE				
TRANSFER STELLARS TO				
SPEND STELLARS				

ALAIN LEDOUX
REDACTEUR EN CHEF
JEUX ET STRATEGIE
5 RUE DE LA BAUME
75008 PARIS
FRANCE

STARLORD
1 RAKE HEY CLOSE
MORETON
WIRRAL
MERSEYSIDE
L46 6EW

STARLORD 15
TODAR TACTICAL MAP TURN 10

TODAR EMPYR MUPOD KALIS

TYPE UNKNOWN
DATA STAR
EXIT STAR
NEW STAR
LOTUS STAR
THRONE STAR
POWER STAR
CITY STAR
KEY STAR
SUPPLY STAR
SIGNAL STAR
GATE STAR
BATTLE STAR
FORT STAR
BASE STAR
COMMAND SHIP
MAP SCALE : 1 INCH = 2 ASTRALS

Starlord : l'ordinateur est le Meneur de Jeu
Chacun des 50 à 300 joueurs de ce JCO britannique reçoit tous les quinze jours une lettre contenant une représentation de la zone où se trouve son vaisseau dans la galaxie (feuille de droite) et une feuille d'ordres, qu'il doit remplir et renvoyer à l'organisateur (à gauche).

s'inscrire et recevoir la règle du jeu. De tour en tour, il doit effectuer de 8 à 40 actions! Chacune d'elles coûtant 25 cents. Il faut préciser qu'avec 40 possibilités d'actions par tour de jeu, on atteint le niveau du jeu de rôle. L'ordinateur qui gère les quelque 200 participants traite 23 mégaoctets (soit 23 000 K).

Les JCO font rêver et surtout permettent de jouer avec un ordinateur sans en avoir un soi-même!

Imaginez un peu : vous disposez d'un vaisseau-amiral (V.A.) et, au départ, de cinq escorteurs. Vous avez entre les mains une carte de 10 cm sur 10 au centre de laquelle figure votre V.A.

Vous pouvez lire les noms des 2 à 10 étoiles qui entourent celle sur laquelle votre V.A. est posé. Mais pour l'instant, vous ne savez rien de leurs caractéristiques. Les ordres que vous enverrez au Meneur de Jeu concerneront l'envoi d'escorteurs vers les étoiles avoisinantes pour vous les approprier, sans coup férir si elles sont vierges, en combattant si elles sont occupées. Vous pourrez exploiter leurs ressources : carburant, crédits, construction, information, hyper-espace, etc.

De tour en tour, vous pourrez déplacer votre V.A., qui entraînera dans son déplacement tous les escorteurs qui sont dans un rayon de 7 cm autour de lui. Les autres resteront sur place.

Cosmic encounter : guerre coloniale dans le cosmos. Les alliances temporaires sont au cœur de ce jeu, où chaque joueur tente d'imposer cinq de ses pions sur les planètes adverses (règle en français).

La feuille de résultat mentionne toujours le nom et l'adresse du joueur dont vous rencontrez le V.A. Ainsi avez-vous tout loisir de le contacter pour conclure une éventuelle alliance ou un pacte de non-agression. Telle ne sera pas toujours le cas, et peut-être serez-vous amené à le chasser du morceau de galaxie qui constitue votre territoire stellaire.

Peu à peu, les explorateurs-combattants de l'espace se rapprochent de l'étoile centrale dont la prise constitue le but du jeu. Le vainqueur est celui des joueurs qui en a été le plus longtemps maître. Il ne s'agit pas du plus long laps de temps d'occupation, mais du total des tours pendant lesquels elle a été occupée.

Dignes successeurs de jeux de rôle de grande qualité comme *Space opera* (Fantasy Game) ou *Traveller (GDW)*, les JCO de S.F. constituent actuellement l'ultime développement en matière de jeux stratégique et tactique.

Si vous voulez jouer sans passer beaucoup de temps en apprentissage de règles, *Cosmic encounter* (Eon Product) s'impose. Ce classique, qui connaît un succès qui ne se dément pas, possède aujourd'hui neuf « extensions » sous forme de cartes de pouvoirs (seule l'extension n° 5 est à déconseiller, en raison de sa moindre qualité). Il s'agit d'un jeu d'alliance qui, s'il ne vous fait pas ressentir le frisson de l'aventure spatiale, déclenche généralement parmi les joueurs une franche bonne humeur.

Si vous désirez passer plus de temps et découvrir un jeu réellement inépuisable, il vous faudra vous tourner vers *Dune* (Avalon Hill), l'adaptation du magistral roman de Frank Herbert (l'adaptation cinématographique, maintes fois abandonnée, est cette fois-ci en cours de réalisation). Cette magnifique réussite, qui se situe au carrefour du wargame (bien qu'il n'y ait pas d'hexagone) du jeu d'alliance et du jeu de rôle (très simplifié), vous sera plus agréable si vous avez déjà lu le roman *Dune*, mais ce n'est pas une absolue nécessité.

Dune : jouez le rôle d'un personnage du roman! Serez-vous le Baron Harkonnen? Paul Muad'dib ou un Fremen? De toute manière, vous tenterez de vous approprier 3 des 5 zones rouges de la Planète Dune (règle en français).

MUTATIONS

Un seul jeu traite avec brio des mutations : *Quirks* (Games Workshop). Il n'est pas nouveau (J. & S. n° 17), bien que des extensions (sous forme de cartes à jouer) viennent régulièrement l'enrichir et le renouveler.

Rarement un jeu donne lieu à tant de rebondissements sans pour autant faire appel au hasard. Chaque joueur contrôle tant bien que mal l'évolution (par mutation) de trois espèces : une plante, un herbivore et un carnivore. Chaque animal est construit en juxtaposant trois cartes représentant chacune une partie de celui-ci (la tête, le corps et la queue). Le système est le même pour la plante (sommet, tige et racines).

Chaque joueur a pour but d'atteindre le sommet de la hiérarchie animale et végétale. Et ce, au même moment. Les espèces sont les plus fortes quand elles sont le mieux adaptées au type de climat qui prévaut. Or, le climat change sans cesse et plus rapidement que les espèces ne peuvent elles-mêmes le faire!

Un pion avance de case en case sur une piste en circuit fermé, et toutes les six cases le climat change. Une table permet de mesurer à tout instant le degré d'adaptation d'une espèce, en fonction des pions qui figurent sur les trois cartes qui la composent et du climat dominant. Les joueurs ont en main cinq cartes qui sont utilisées pour les mutations. Autant dire que chaque joueur doit prévoir à long terme les effets climatiques. Plus un animal est adapté à un type de climat, plus il sera inadapté aux autres. Les animaux « hybrides », capables d'être rapidement adaptés sont bien sûr ceux qui ont le plus de chances d'être effectivement dominants. Un très grand jeu!

Le seul défaut de *Quirks* est bien de ne pas avoir de concurrents. Quant aux mutations humaines, on les rencontre surtout dans les jeux de rôle de S.F. ayant trait au thème « post apocalyptique » : *Aftermath* (Fantasy Games), *Gamma World* (TSR Hobbies), et encore très marginalement...

C'est pourquoi, nous avons pensé qu'il était temps de remédier à cet oubli. Le thème du premier roman de S.F., *Dr Jekyll et Mister Hyde,* fournit la trame d'un jeu à vocation rapide qui vous en fera BOIRE de toutes les couleurs!

DOCTOR JEKHYDE

Peu avant de faire un exposé dans le grand amphithéâtre de leur école de biochimie, les conférenciers ont testé quelques breuvages de leur composition. Leurs cocktails ne sont certes pas sans effet, mais ne correspondent pas vraiment à leurs attentes du moment...

nombre de joueurs : 2 à 4;

matériel : 4 pions de même couleur par joueur, papier, crayon et un dé pour le tirage des positions de départ;

but du jeu : chaque joueur incarne un des biochimistes. Le vainqueur est celui des joueurs qui, le premier, parvient à reprendre forme humaine.

Le jeu se déroule simultanément sur deux surfaces distinctes, le laboratoire et les trois pistes permettant de voir l'évolution de la tête, des bras et des jambes de chaque biochimiste. Chaque joueur sera amené à poser un pion sur l'une des 25 cases que compte le laboratoire; les trois autres parcourent les cases numérotées de 1 à 6 des trois pistes;

début de la partie : le sort désigne celui des joueurs qui sera le premier dans le tour. L'ordre des joueurs s'établit en tournant de droite à gauche à partir du premier joueur.

A tour de rôle, chaque joueur effectue les opérations suivantes : lancer un dé, puis poser l'un de ses pions sur la piste T, en dessous de la case numérotée correspondant au résultat du dé; un deuxième lancer de dé indique l'emplacement attribué au deuxième pion sur la piste B et un troisième pour le pion qui rejoint la piste J. En aucun cas, au premier tour, un pion ne peut se poser sur les cases T1, B1, J1. Si le 1 sort, relancer le dé jusqu'à ce qu'une autre valeur paraisse.

Lorsque le résultat d'un lancer de dé indique une case déjà occupée, le joueur posera son pion sur la première case libre rencontrée en allant de case en case vers la droite. Il faut savoir que le déplacement de chaque pion sur les pistes se fera de gauche à droite, de case en case. Chaque piste est en fait un circuit fermé : la case suivant la case 6 est la case 1.

le tour de jeu

- la rédaction d'un ordre de déplacement. Chaque joueur note en secret le numéro d'une case du labo ci-contre (de 1 à 25) sur un morceau de papier, puis le pose devant lui. Il s'agit de la case où le personnage va se rendre pour absorber le produit qui doit l'aider à revêtir une apparence plus conforme à celle d'un enseignant.
- les ordres sont rendus publics. Chaque joueur pose un pion à sa couleur dans la case qu'il a choisie. Si deux joueurs ou plus ont choisi la même case, le premier dans l'ordre du tour est considéré comme le plus « fort ». Il pose son pion sur celui (ou ceux) de son (ses) adversaire.
- phase thérapeutique. Dans l'ordre du tour de jeu, chaque joueur choisit ou subit une thérapeutique :

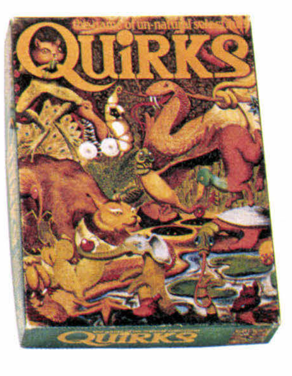
a. si le pion du joueur est seul dans la case, le joueur est contraint de boire la fiole qui s'y trouve ou, s'il y en a deux, peut choisir de boire l'une ou l'autre ou les deux.

b. si les pions de plusieurs joueurs sont dans la même case, le joueur le plus « fort » a le choix entre : boire la fiole qui s'y trouve, s'il n'y en a qu'une; ou faire boire à l'un de ses adversaires le contenu d'une ou deux fioles.

- mutations. Le joueur qui vient d'accomplir la phase thérapeutique subit la ou les modifications relatives aux inscriptions de la ou des fioles utilisées. T + 1 signifie « avancer d'une case le pion de la piste T », J + 3, « avancer de trois cases sur la

Quirks : la lutte pour l'adaptation (règle en français).

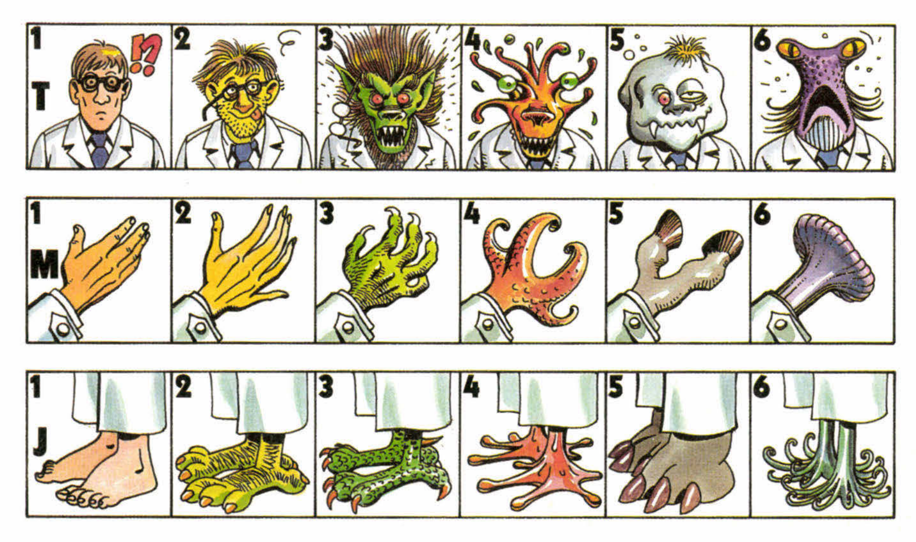




piste J », etc. Les effets de deux fioles sont appliqués les uns après les autres.
Mais attention! Il ne peut y avoir qu'un seul pion par case. Ainsi les cases occupées sont sautées, comme si elles n'existaient pas.

fin de partie

La partie se termine dès qu'un des joueurs a ses pions en T1, B1 et J1. Ultimes précisions : il est interdit de laisser ses pions sur les cases T1, B1 ou J1 plus de 2 tours. Au tour suivant, le ou les pions concernés avancent vers une case libre, ou subissent les effets d'un nouveau produit. De tour en tour, le premier joueur du tour est le voisin de gauche de celui qui l'était précédemment.



APRÈS L'APOCALYPSE

Le thème post-apocalyptique (nucléaire le plus souvent) est un de ceux qui sont les plus appréciés par les joueurs. Et c'est bien normal. Il est indissociable de la notion de survie et, par voie de conséquence, fait appel à l'astuce, à l'intelligence, à la débrouillardise; bref, à tout ce que recèlent les termes stratégie et tactique. Votre courrier témoigne de votre intérêt pour ce thème, notamment à propos du logiciel « Survie » (*J. & S.* 24).

Dans le domaine des jeux commercialisés, seuls les jeux de rôle sont suffisamment élaborés pour soutenir le désir de vivre de manière « réaliste » une telle situation. Un double écueil s'oppose pourtant à leur approche : les rares jeux de rôle « post-apocalyptiques » sont d'un niveau de complexité assez élevé, nécessitant en tout cas d'être rompu à *Donjons & Dragons,* et ne sont pas traduits. Cela dit, ceux qui sauront s'y atteler ne seront pas déçus.

Le plus complet est sans conteste *Aftermath* (Fantasy games). La situation proposée est celle de la vie d'une société vingt ans après le cataclysme (non précisé) qui l'a réduite en cendres. Selon les scénarios utilisés par le Meneur de Jeu, les personnages incarnés disposeront d'arcs et de flèches ou les produits d'une technologie futuriste. Ce n'est pas tant l'originalité des procédures utilisées dans *Aftermath* qui en font un grand jeu de rôle (puisqu'elles ne sont pas, finalement, si éloignées que cela de celles de *D & D*), mais bel et bien la prise en compte d'une immense quantité d'actions et de préoccupations.

Dans le genre « très impressionnant », il semble difficile de faire mieux que *The morrow project* (Flying Buffalo); un jeu de rôle anglais qui situe l'action au moment même où les bombes thermonucléaires finissent de vitrifier le sol des États-Unis. Le jeu commence par l'évaluation de la contamination dans plusieurs centaines de villes américaines. Tout y est d'un réalisme étonnant. Non seulement les missiles portent leurs vrais noms et entraînent des conséquences calculées avec soin, mais encore les personnages eux-mêmes sont précis au point d'avoir un groupe sanguin! Il faut dire que *The morrow project* a été conçu à l'aide des données les



***Aftermath!* : le plus complexe**
Tous les événements pouvant concerner des « survivants » semblent être prévus. Du combat à l'arc au duel au fusil-laser, du cannibalisme à la recherche pétrolière, de la maîtrise de la technologie informatique... à la pratique du jeu de hasard! (en anglais).



***The morrow project* : le plus terrifiant**
Précision et réalisme des données sur les conséquences d'une guerre nucléaire. Les survivants sont rarement des civils! A déconseiller donc si vous aimez jouer des personnages pacifiques! (en anglais).

plus sérieuses : plus de deux cents références bibliographiques (dont la moitié d'origine militaire). Le sentiment de malaise que finit par donner la lecture de la règle (en anglais) dénote bien la qualité du réalisme qu'il dégage.
Gamma world (TSR) enfin, qui associe à ce thème, la survie, les mutations... Car comme chacun sait, les rescapés d'un holocauste nucléaire, s'il y en a, risquent fort de produire des anomalies génétiques. A vous de jouer avec!



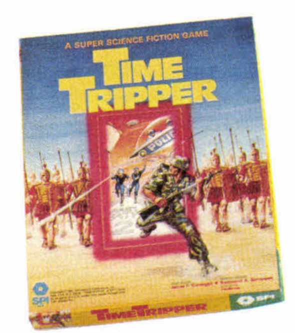
Gamma world : le plus « mutant »
Dans des États-Unis dévastés par un conflit nucléaire, vous devez faire vivre (ou plutôt survivre) un personnage menacé à chaque instant de mutation. Pire, les plantes et les animaux de son environnement eux-mêmes, subissent aussi la loi des tables de mutation (en anglais).

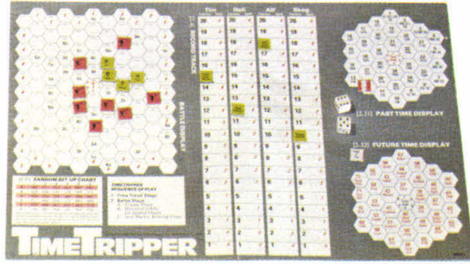
LE VOYAGE DANS LE TEMPS

La fameuse machine à explorer le temps est-elle au rendez-vous dans les jeux? Beaucoup trop rarement à notre goût. Il faut tout d'abord éliminer une ambiguïté qui n'apparaît pas au premier abord et peut finalement tromper l'amateur de jeu : l'intérêt de ce thème est centré sur les anachronismes qui ne manquent pas de survenir si un personnage se retrouve, par exemple, au Moyen Age doté des produits de la technologie du XXe siècle.
De fréquents changements d'époques devraient être présents dans de tels jeux, créant de multiples surprises pour le plus grand plaisir des joueurs. Ce n'est hélas pas cela qui est proposé. La plupart du temps, la même règle peut être utilisée pour jouer à différentes époques, mais ces périodes sont traitées séparément.
Trois jeux sortent pourtant du lot. Par ordre de complexité croissante, il faut citer : *Dr. Who* (Games workshop) avec une règle en français; *Time Tripper* (SPI); et *Timeship* (Yaquinto).
Doctor Who est une adaptation sous forme de jeu d'une série télévisée anglaise qui connut un vif succès Outre-Manche il y a quelques années. La règle n'excède pas cinq pages et a été traduite, assez mal il est vrai. Le thème traité est le suivant : des envahisseurs menacent le domaine des seigneurs du Temps. Chaque joueur est une incarnation passée, présente ou à venir d'un certain Docteur Who et tente de rassembler les différents morceaux d'une clef – la clef de Chronos – qui, une fois assemblés, permettront de repousser les envahisseurs semeurs de désordres temporels. Mais voilà! les morceaux de cette fameuse clef sont éparpillés dans tout l'univers et à toutes les époques...
Doctor Who est la preuve qu'un scénario très simple, voire léger, peut donner naissance à un jeu intéressant et accessible, même s'il est loin d'être impérissable. La procédure de changement de temps est conditionnée par le déplacement du pion

Dr Who : l'exploration spatio-temporelle
Au gré de son parcours dans l'espace et le temps (cases du plateau), le joueur découvre des éléments (pions à retourner) qui lui permettent de se rapprocher du but (reconstituer la clef de Chronos) tout en luttant contre son adversaire (en français).







Time Tripper : un voyage à travers 72 époques différentes et autant d'aventures (en anglais).

qui représente le joueur. Espace et temps sont donc liés. Ce qui ne constitue sans doute pas la meilleure approche.

Timeship est un jeu de rôle, classique dans sa facture; il est le seul à correspondre vraiment au thème de « la machine à explorer le temps », sans pour autant être une adaptation du roman de Wells. La palme revient à *Time Tripper,* savante combinaison entre le wargame et la machine de Wells.

Un puriste renierait à *Time Tripper* une quelconque appartenance au domaine de la S.F., puisque l'explication scientifique est absente de la mésaventure du soldat qui est le héros du jeu. Il est en effet « happé » par une sorte de « flux » qui, tour à tour, le conduira vers l'une des 72 époques que compte le jeu. L'histoire commence au Vietnam au cours d'une patrouille et se poursuit au Liban au contact de Palestiniens, dans une usine de robots, à la conférence de Téhéran, le long des falaises de Gap en 1944 ou encore dans un petit univers que ne démentirait pas Tolkien. Chaque incursion dans ces univers est l'occasion de découvrir de précieux objets qui peuvent être emportés. L'hostilité des autochtones est toujours patente et ils tentent de rejeter l'aventurier d'où il sort, le temps! Le but du jeu est de revenir à son point de départ temporel.

Time Tripper répond à toutes les éventualités en une douzaine de pages de règles (en anglais) et a, de plus, le mérite de pouvoir être pratiqué en solitaire. Il est difficile de faire mieux dans ce domaine, d'autant que le personnage a en outre quelques caractéristiques, comme dans un mini-jeu de rôle.

La « véritable » machine à explorer de l'univers des jeux demeure à jamais celle que propose le jeu sur micro-ordinateur *Time Zone* (pour Apple II), où le joueur est convié à régler les manettes qui lui permettront d'explorer l'espace et le temps en 1 200 images! Un jeu qui reste davantage à la portée des clubs que des particuliers en raison de son prix (voir ludotique, *J. & S.* n° 17).



Timeship : la vraie machine à explorer le temps. Un jeu de rôle de conception classique. Mais qui permet de savourer anachronismes et uchronies (en anglais).

LES ANTICIPATIONS SOCIALES

Les anticipations sociales ou politiques constituent un menu de choix en S.F. L'un des thèmes les plus appréciables est celui de l'infime innovation scientifique ou technique apparemment innocente, qui entraîne de profonds et spectaculaires bouleversements sociaux. Des jeux conformes à cette approche très spécifique du thème n'existent pas, et s'ils venaient à paraître, ils se rangeraient sans aucun doute parmi les jeux de rôle, ou les jeux d'aventure. Car ici encore, tout le plaisir réside dans la découverte de conséquences insoupçonnées. Ce qui exige du jeu une structure séquentielle. Mais l'anticipation sociale ne se limite pas à cela. On peut dire qu'elle gagne des points dans l'univers des jeux. Ceux qui se déroulent en milieu urbain en témoignent.

A force de voir des poursuites de voitures au cinéma, de monstrueuses confrontations camion/voiture, comme ce fabuleux film de Steven Spielberg, *Duel* ou encore *Mad Max,* un jeu se devait de décrire un monde où la violence urbaine se déchaînerait au point que les véhicules prendraient l'allure de tanks.

Ce n'est pas un, mais deux jeux qui sont arrivés à bref intervalle sur le marché : *Car wars* (Steve Jackson Games) et *Battlecars* (Games Workshop).

Tous deux ont pour caractéristiques de se situer à mi-chemin entre le wargame et le jeu de rôle, d'inviter chaque joueur à mettre sur roues un véhicule et à conserver le plus longtemps possible les trois points de vie généreusement offerts à chaque joueur-personnage en début de partie.

Étranges coïncidences... Une étape commune aux deux jeux est d'« équiper » le véhicule. Doux euphémisme quand on se réfère à l'apparence finale des « voitures » : des monstres bardés d'acier, truffés de bouches à feu. De nombreux paramètres interviennent dans *Car wars* (type de véhicule, poids, taille, puissance moteur, suspension, capacité de giration, pneumatiques et, en résultante... capacité d'accélération). *Battle cars* propose des fiches « prêtes-à-jouer » qui permet-

tent une mise en œuvre plus rapide du jeu. Dans *Car wars* c'est la vitesse d'un véhicule qui détermine le nombre des actions envisageables en une seconde (temps fictif).

Un tour de jeu égale 1 seconde. Chaque seconde offre 10 possibilités d'actions! C'est donc de dixième de seconde en dixième de seconde qu'un joueur en phase choisit ses déplacements ou les coups portés à ses adversaires. Clous, huile, écran de fumée sont complétés par les jets de grenades, tirs de laser, sans oublier l'écrasement pur et simple du véhicule adverse. Chaque véhicule est conduit par un personnage au nombre restreint de caractéristiques déterminant un métier (tireur, mécano, conducteur, etc.) qui accorde des bonus à la conduite, la réparation ou l'attaque.

Les autres jeux tirés de films traitant du même sujet ne sont pas promis au même brillant avenir : *Escape from New York* (tiré de *New York 1997*) et *Blade runner* (tiré du film portant le même nom) ne méritent pas qu'on s'y attarde davantage. En revanche certaines nouvelles ont donné naissance à des procédures de jeu originales qui connaissent aujourd'hui un succès croissant.

C'est notamment le cas de la suivante : « dans un monde où la violence a été institutionnalisée, le crime légal est désormais permis à condition que le meurtrier accepte de s'exposer aux coups d'un assassin »... Vous aurez sans doute reconnu le thème de *La septième victime* qui a engendré le jeu policier-S.F. qui a pour nom *Killer* (voir *J. & S.* nº 21).

Les jeux de science-fiction à thème politique brillent par leur absence. Il n'en fallait pas davantage pour qu'en cette année 1984, nous rendions hommage sous forme de jeu à George Orwell pour son roman *1984*, qui traite d'un sujet qui lui est, hélas, intemporel. Nous avons choisi un mécanisme de jeu simple, très accessible, et qui ne vous est pas inconnu puisqu'il s'agit d'une procédure de jeu créée à l'occasion d'un mini-jeu de rôle et qui connaît la faveur des clubs de jeu, *Don Juans & Dragueurs* (voir *J. & S.* nº 22).

Jean-Charles Rodriguez est parvenu à réaliser une adaptation de *1984* qui simule l'atmosphère étrange et obsédante du roman d'Orwell, et l'omniprésence de la surveillance qu'exerce « Big Brother ». Parviendrez-vous à échapper à cet oppressant système social. A vous de jouer!

Battlecars : le plus accessible
Les pions-véhicules se déplacent sur un plan construit par les joueurs. Mais une fiche très complète permet à chaque joueur de connaître à chaque instant l'état exact de son véhicule. Un seul but : être le dernier à survivre (en français).

Car wars : le plus complet
Les joueurs tentent de survivre aux assauts répétés d'autres véhicules. De nombreuses extensions complètent régulièrement la gamme de véhicules et l'arsenal à la disposition des joueurs, ou proposent de nouveaux terrains (en anglais).

BIG BROTHER

Dans une société totalitaire poussée à l'extrême, les individus tentent d'échapper à l'intégration sociale forcée et plus encore à la Police de la Pensée (PP), grande inquisitrice du Parti...

nombre de joueurs : de 2 à 8;

matériel :

- papier, crayon et le plan de la ville ci-contre;
- un pion de couleur différente par joueur;
- des pions représentant la PP : 6 par joueur dans le jeu à 2; 4 à 3 ou 4 joueurs; 3, à 5 ou 6 joueurs et 2, à 7 ou 8 joueurs;

but du jeu : être le premier des joueurs à échapper à la PP; éviter le suicide ou l'intégration sociale;

la ville : elle est représentée par 22 cases numérotées, dans lesquelles les caractéristiques des personnages peuvent être modifiées. En haut et à droite de chaque case figure un S suivi d'un chiffre (par exemple : case 13, S5). C'est son indice de « Surveillance ». Plus il est élevé, plus il est difficile d'y passer inaperçu quand la PP rôde.

création du personnage : chaque joueur répartit secrètement 15 points sur les trois caractéristiques suivantes : DP (dévouement au parti), M (moral) et D (discrétion). Ensuite, il rend publique sa répartition. Elle le restera jusqu'à la fin du jeu.

le tour de jeu : il se compose de six phases qui sont abordées les unes après les autres. A la fin de la sixième, le tour suivant peut commencer.

- Phase 1 : chaque joueur note secrètement sur une feuille :

a. le numéro de la case où il désire envoyer son personnage;
b. le ou les numéros des cases où se rendent ses pions PP. Il pose ses pions PP dans l'intention d'entraver les pions-personnages des autres joueurs.

- Phase 2 : la pose des pions.

a. les joueurs rendent publics les ordres de déplacement de leurs personnages et posent les pions dans les cases.
– quand deux joueurs ont posé leurs pions dans la même case, ils doivent immédiatement décider d'une attitude commune : « discuter » ou « faire semblant de ne pas se connaître »;
– si plus de deux joueurs ont choisi la même case pour poser leurs pions, chacun optera pour l'une des deux attitudes. La majorité l'emporte. En cas d'égalité, l'attitude qui consiste à « discuter » prévaut;
b. la pose des pions-PP : chaque joueur rend publics les ordres de pose concernant ses pions PP et les pose sur les cases choisies.

- Phase 3 : déplacement (éventuel) des pions-PP : un pion-PP peut être déplacé d'une case vers une autre, à condition qu'elles soient reliées par un trait. Un ou plusieurs pions PP se déplacent vers une case voisine reliée par un trait si un pion (ou plusieurs personnages) s'y trouve et si le niveau de discrétion du pion-personnage est inférieur à celui de la surveillance de la case ($D < S$).

Si plusieurs pions-personnages sont dans la case, on ne tiendra compte que du niveau de discrétion le plus faible.
Si le ou les pions PP ont le choix dans leur déplacement vers deux cases remplissant les conditions énoncées, ils iront dans la case où la différence entre le niveau de surveillance de la case et la discrétion du personnage est la plus élevée;
Par priorité, les pions PP iront dans les cases où les personnages « discutent », quels que soient les niveaux de discrétion.

- Phase 4 : consultation du tableau des conséquences.
- Phase 5 : modifications des caractéristiques des personnages.
- Phase 6 : retrait des pions de la surface de jeu.

Conséquences : à la fin de la phase 3, les joueurs peuvent faire le bilan du tour de jeu pour leur personnage. Il existe cinq cas.
Dans tous les cas, les trois valeurs définissant chaque personnage seront modifiées. Il faudra ajouter ou retrancher les valeurs indiquées dans les cases, sauf exception précisée dans la table de conséquences. Ainsi DP + 7 signifie qu'il faut ajouter 7 à la valeur du personnage dans cette caractéristique.
Une caractéristique inférieure à zéro égale zéro. Il n'y a pas de limite supérieure.

Table des conséquences :

- *Cas A :* le pion-personnage est seul dans une case.

A1 : si $D > S$, le personnage passe inaperçu. Les modifications inscrites dans la case sont appliquées;
A2 : si $D \leqslant S$, un ou plusieurs pions PP peuvent se déplacer vers la case où se trouve le personnage. Si c'est le cas, voir B ou C; sinon, appliquer les modifications inscrites dans la case.

- *Cas B :* le personnage est en présence d'un pion PP.

B1 : si $D > S$, le personnage n'est pas inquiété; il est impressionné. Le joueur applique DP + 1, M − 1 et D − 1, avant de prendre en compte celles qui sont inscrites sur la case.
B2 : si $D \leqslant S$, et $DP > 5$, le personnage n'a pas d'ennui. Le joueur applique la procédure décrite en B1;
B3 : si $D \leqslant S$ et $DP \leqslant 5$, le pion PP conduit immédiatement le personnage au ministère Amour (case 3). Une rééducation est envisagée. Appliquer les conséquences inscrites sur la case 3;

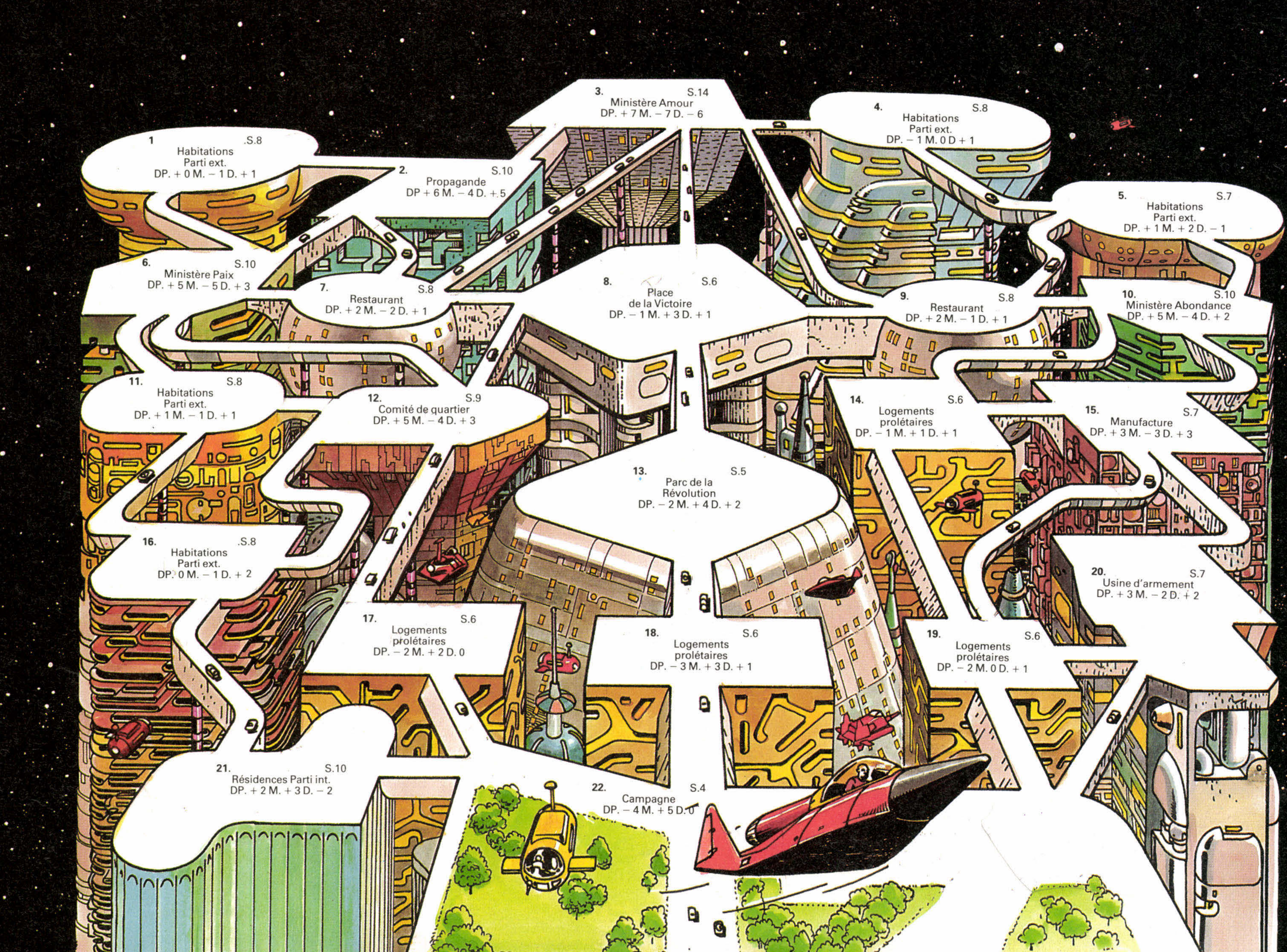
- *Cas C :* le personnage est en présence de plusieurs pions PP. (Le nombre de pions PP est représenté par n dans les lignes suivantes).

C1 : si $D > S \times n$, le joueur applique DP + n, M − n et D − n, avant d'appliquer les modifications inscrites sur la case;
C2 : si $D \leqslant S \times n$ et $DP > 5$, appliquer C1;
C3 : si $D \leqslant S \times n$ et $DP \leqslant 5$, appliquer B3;

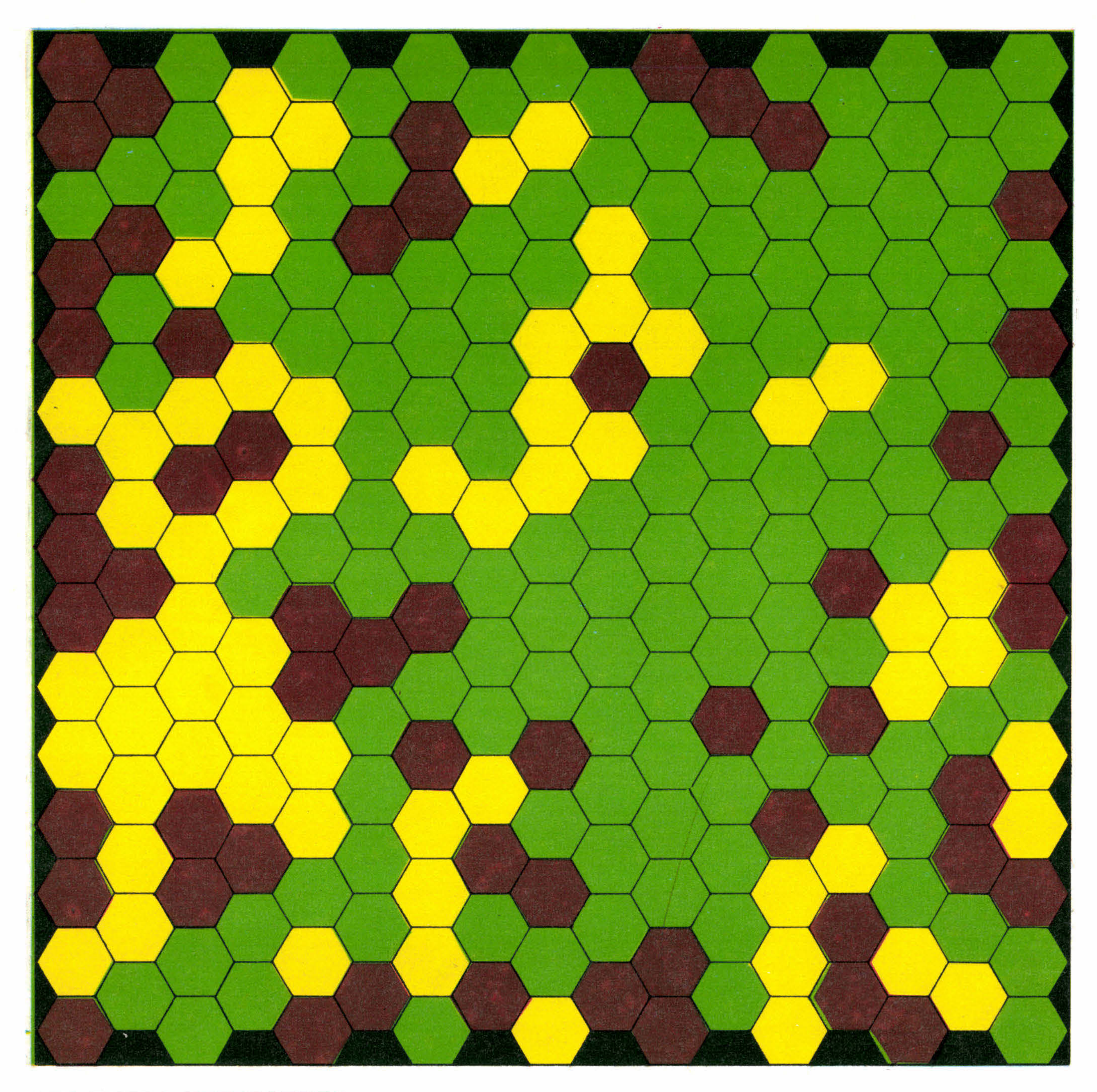
- *Cas D :* plusieurs personnages se trouvent sur la même case.

D1 : si chaque personnage a $D > S$ et qu'il fait « semblant de ne pas se connaître », appliquer les modifications inscrites sur la case.
D2 : si l'un des personnages a un $D < S$ des pions PP peuvent intervenir (voir B2, B3, C2 ou C3 si c'est le cas) sinon, appliquer les modifications inscrites dans la case.
D3 : si tous les personnages présents dans la case « discutent » et qu'aucun pion PP n'intervient, tous les personnages gagnent 7 points en moral, puis chacun applique les modifications inscrites dans la case.
D4 : si dans le cas D3 les pions PP sont intervenus, tous les pions-personnages dont le $DP \leqslant 5$ sont conduits au ministère Amour. Ils y subissent les modifications inscrites dans la case 3. Tous ceux dont le DP est supérieur à 5 appliquent DP + n, M − n et D − n avant les modifications dues à la case.

Fin de la partie : elle peut se terminer de trois manières différentes pour un personnage.
a. si $DP \geqslant 13$ et $M = 0$, le personnage adhère sans restriction aux principes du parti. Il n'est plus suspect et est retiré du jeu. Le joueur a perdu.
b. si $DP \leqslant 2$ et $M = 0$, c'est le désespoir complet. Le personnage « craque » et part à l'hôpital. Le joueur a perdu. Précisons que lorsqu'on joue à plus de deux, les joueurs dont le personnage a été éliminé, continuent de manipuler les pions PP.
c. si $DP \leqslant 2$, $M \geqslant 20$ et $D \geqslant 20$, le joueur a gagné. La partie s'arrête.



1 Habitations Parti ext. S.8 DP. + 0 M. – 1 D. + 1
2. Propagande S.10 DP + 6 M. – 4 D. + 5
3. Ministère Amour S.14 DP. + 7 M. – 7 D. – 6
4. Habitations Parti ext. S.8 DP. – 1 M. 0 D + 1
5. Habitations Parti ext. S.7 DP. + 1 M. + 2 D. – 1
6. Ministère Paix S.10 DP. + 5 M. – 5 D. + 3
7. Restaurant S.8 DP. + 2 M. – 2 D. + 1
8. Place de la Victoire S.6 DP. – 1 M. + 3 D. + 1
9. Restaurant S.8 DP. + 2 M. – 1 D. + 1
10. Ministère Abondance S.10 DP. + 5 M. – 4 D. + 2
11. Habitations Parti ext. S.8 DP. + 1 M. – 1 D. + 1
12. Comité de quartier S.9 DP. + 5 M. – 4 D. + 3
13. Parc de la Révolution S.5 DP. – 2 M. + 4 D. + 2
14. Logements prolétaires S.6 DP. – 1 M. + 1 D. + 1
15. Manufacture S.7 DP. + 3 M. – 3 D. + 3
16. Habitations Parti ext. S.8 DP. 0 M. – 1 D. + 2
17. Logements prolétaires S.6 DP. – 2 M. + 2 D. 0
18. Logements prolétaires S.6 DP. – 3 M. + 3 D. + 1
19. Logements prolétaires S.6 DP. – 2 M. 0 D. + 1
20. Usine d'armement S.7 DP. + 3 M. – 2 D. + 2
21. Résidences Parti int. S.10 DP. + 2 M. + 3 D. – 2
22. Campagne S.4 DP. – 4 M. + 5 D. 0



LES EXTRA-TERRESTRES

Sans doute jamais un thème si riche en potentialités n'a été aussi mal traité. Leur intervention dans de nombreux wargames n'est souvent qu'une étiquette qui pourrait sans modification être remplacée par celle de « fantassin », ou de « blindé léger ». Les jeux de pions plus classiques les ignorent et seuls les jeux de rôle les mettent sur la route des aventuriers. Le thème des E-T pourrait couvrir tous les genres de simulation : du jeu d'alliance au wargame.

Ce thème de l'inconnu avec qui on désire prendre contact, ou auquel on est forcé de faire face, trouve une application directe dans une procédure de wargame encore inexploitée (voir « Opération Krypton »); ici, les adversaires ne connaissent pas, avant d'en avoir essuyé le feu, leurs forces respectives.

Une règle simple qui introduit pourtant quantité de stratagèmes : ne faire que tardivement usage de ses armes pour ne pas informer l'adversaire, disposer ses forces les plus faibles de manière à laisser croire qu'elles ont un large rayon d'action, faire avancer de une ou deux cases seulement des unités qui peuvent en franchir une demi-douzaine, etc. Vous venez de débarquer sur une planète inconnue. Hélas, vous n'êtes pas le seul : vous ne savez absolument pas comment se répartissent les forces de votre mystérieux adversaire. Mais vous avez un avantage : lui non plus ne sait pas ce que valent vos unités!

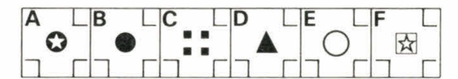
OPÉRATION KRYPTON

O.K. est un wargame « classique ». Il n'est pas ici possible d'indiquer comment fonctionne un wargame en détail. Nombre de nos encarts vous ont habitué aux notions qui définissent leurs règles. Ici chaque pion est défini par trois potentiels : de déplacement (variable de 1 à 6), de défense (de 1 à 6) et d'attaque (encore une fois de 1 à 6). Chaque pion possède une zone de contrôle.

nombre de joueurs. : 2;

matériel : un nombre de pions multiple de 6 par joueur (12 pour commencer), un dé, une surface de jeu à cases hexagonales ou le terrain ci-contre.

début de la partie : chaque joueur trace un tableau représentant chaque type d'unité (voir figure ci-dessous). Les trois cases figurant sur



Exemple d'un tableau de chaque type d'unités.

chacun des six pions du tableau sont remplies ainsi :
– en haut et à droite doit figurer un chiffre indiquant le potentiel de déplacement : valeurs de 1 à 6;
– en bas et à droite une valeur comprise entre 1 et 6, le potentiel de défense;
– en bas et à gauche, le potentiel d'attaque, valeur de 1 à 6.
Chaque joueur note en secret ses valeurs et conserve ce tableau pendant la partie.
Les pions qui sont placés sur le terrain ne sont marqués d'aucune valeur. Ainsi seul le joueur connaît la capacité de ses pions. Sur le pion, une lettre accompagne le symbole figurant l'unité, afin de nommer plus facilement les pions en cours de jeu, et ainsi de faciliter la communication entre les joueurs.
Outre les unités participant au combat, chaque joueur dispose d'un pion de couleur représentant son vaisseau-amiral. Ce pion est posé en premier sur le tableau. Dix cases doivent nécessairement séparer ces deux pions au moment de la pose. Leur potentiel de déplacement est illimité, mais tout contact d'un pion adverse annule la capacité de combat de tous les pions dépendants de ce vaisseau (celui-ci, au lieu de répartir son énergie vers les unités, s'en sert pour assurer sa propre défense). Le vaisseau-amiral est indestructible.
A chaque tour de jeu, un joueur peut poser trois pions autour du vaisseau-amiral.

tour de jeu : il se décompose en phases réalisées successivement par le même joueur; puis c'est au tour de son adversaire :
- pose de nouveaux pions autour du vaisseau-amiral si tous n'ont pas été encore posés (obligation de pose);
- déplacement des pions (de 0 à *n*)
- réalisation des combats;
- application des conséquences (table des résultats de combats).

Tous les 8 tours, les joueurs s'échangent leurs feuilles de répartition des points et en remplissent secrètement une nouvelle. Cette procédure intervient à un moment où la connaissance des unités adverses risque de faire basculer le jeu dans un wargame classique. C'est en outre, un moyen de vérifier si l'adversaire respecte la règle.
Les effets du terrain sur les déplacements :
l'entrée dans une case de montagne consomme 3 points; dans une case de plateau, 2 points et une case de plaine, 1 point. C'est dire que certaines unités ne peuvent aller en montagne ou sur les plateaux. Parviendrez-vous à cacher à votre adversaire la faiblesse de ces unités? Telle est une des questions que vous devrez résoudre, mais sûrement pas la seule.

RdF / dé	1/6	1/4	1/2	1/1	2/1	4/1	6/1 ou +
1	AE	AE	AE	AR	AR	O	DR
2	AE	AE	AR	AR	E	DR	DR
3	AE	AR	AR	E	DR	DR	DE
4	AR	AR	E	DR	DR	DE	DE
5	AR	E	DR	DR	DE	DE	DE
6	0	DR	DR	DR	DE	DE	DE

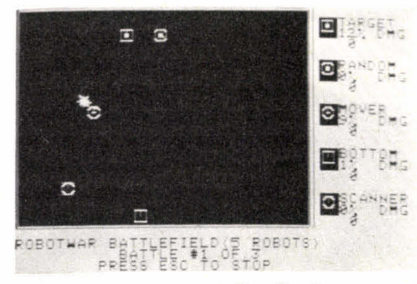
AE = attaquant éliminé; AR = attaquant recule; E = échange; 0 = rien; DR = défenseur recule; DE = défenseur éliminé.

Table des résultats des combats.

LES ROBOTS

Dire qu'il n'existe qu'un seul jeu qui utilise pleinement les caractéristiques de ces outils du futur, peut sembler abusif. Et pourtant, à ce jour, seul *Robotwar*, une disquette de jeu pour *Apple II* satisfait aux critères que les joueurs, tels que vous, sont en droit d'exiger. Comme pour les autres thèmes, il faut éliminer d'emblée tous les jeux – wargames le plus souvent – qui appellent « robot » des pions qui pourraient remplir n'importe quelle autre fonction. A défaut d'être dotés d'une intelligence artificielle, les pions-robots doivent au moins être programmables. Modestement, *Robots contre Robots* (*J. & S.* n° 17) répond à cette caractéristique.
Robotwar remplit au mieux cette possibilité : une partie du programme de jeu vous invite à définir le comportement de votre robot.

Cela fait, vous le placez dans une arène où il se trouve confronté à d'autres machines de son espèce. Votre robot a des chances d'être plus fort que chacun des autres pris séparément. Mais parviendra-t-il à résister à l'assaut de trois ou quatre robots de niveau moyen?



Robotwar : ... contre l'ordinateur
Graphiquement très sommaire, ce jeu pour Apple II met le mieux en valeur le thème des robots. Le vôtre doit survivre à ceux de l'ordinateur.

Telle est la question. L'essentiel de votre programmation, assistée par le programme de jeu, consiste à définir les tests les plus efficaces. Aucun programme n'est supérieur à *Robotwar* en ce domaine.
Dans quelques années, nous consacrerons certainement un article sur la manière d'améliorer les « programmes de comportement » de vos robots-gladiateurs grandeur nature, ou d'entraîner plus efficacement vos personnages-hologrammes... Nous sommes là... en pleine science-fiction. Mais peut être est-ce elle qui, à toutes les époques, a su donner naissance à la réalité.

Michel Brassinne

la page du matheux (ludique)

AVENTURES EN NOIR ET BLANC

Il y a plus d'aventures sur un échiquier que sur toutes les mers du monde, disait Pierre Mac Orlan. Nous ne le démentirons pas. Et sans doute ne pensait-il alors qu'aux échecs classiques. Mais les pièces et cases blanches et noires du jeu se prêtent à encore bien d'autres vagabondages. En voici quelques-uns.

Déjà à sa naissance, la sorcière des mathématiques était penchée sur son berceau, colportant cette histoire à dormir debout : son inventeur, en guise de récompense, n'aurait rien demandé de plus qu'un grain de blé sur la première case, deux sur la seconde, quatre sur la suivante et ainsi de suite jusqu'à la dernière des soixante-quatre cases le constituant... L'échiquier était né, et avec lui les pièces qui l'habitent. Il n'allait cesser depuis lors d'être une source généreuse de casse-tête mathématiques. En voici quelques-uns assez caractéristiques.

Tout d'abord (ou en dernier ressort si jamais votre patience vient à bout) un échiquier peut être découpé en morceaux. Sauvagement, en sept coups de hache bien droits, pour que le maximum de cases soient traversées. Dans notre exemple (fig. 1), huit cases restent entières. Comment faire pour que plus aucune case ne reste d'un seul morceau, cela en laissant chacun des morceaux à sa place initiale?

Figure 1 : *sept coups de hache... et il reste huit cases entières. Comment faire pour que pas une seule n'en réchappe?*

L'univers des dominos, ou autres polyminos, offre d'innombrables variations sur le même thème : reconstituer un échiquier entier ou mutilé en réassemblant des pièces de deux, trois ou plusieurs cases (voir *J. & S.* n° 6, les pentominos : fig. 2). Une question classique est de prouver qu'il est impossible de recouvrir à l'aide de dominos un échiquier auquel on aurait retiré deux cases diamétralement opposées (et donc de même couleur). Un peu moins connu est le problème réciproque : si les deux cases qui trouent l'échiquier sont de couleurs différentes, comment paver ce qui reste à l'aide de trente et un dominos?

Figure 2 : *un échiquier, avec quatre trous, pavé des douze pentominos.*

Mais ce sont les « trominos » (droits) qui donnent l'occasion du raisonnement le plus joli (nous laisserons au lecteur le plaisir de le retrouver) à propos d'une constatation assez étonnante : il existe une multitude de façons de découper, dans un échiquier, vingt et un morceaux rectangulaires de trois cases; naturellement, il reste à la fin une case dans la main. Mais pourquoi, vous aurez beau essayer et réessayer, pourquoi diable cette case est-elle forcément l'une de celles qui occupaient initialement les places ç3, ç6, f3 ou f6?

Quand une pièce est posée sur l'échiquier, on n'a plus qu'une envie, la voir se déplacer librement sur tout son domaine. Surgissent les problèmes de parcours dont le plus fameux et ancien est celui du Cavalier : faire parcourir à un Cavalier une fois et une seule toutes les cases de l'échiquier. Il existe de très nombreuses solutions à ce problème, plus de trente millions en tout cas (même si on n'est pas capable de savoir combien exactement); aussi l'abondante littérature le concernant s'est surtout consacrée à chercher des parcours fermés (le Cavalier revient à son point de départ au dernier saut) dont le tracé présente un aspect harmonieux (fig. 3).

Figure 3 : *une très jolie solution au problème du Cavalier.*

Il faut avoir tenté au moins une fois l'expérience pour savoir qu'il n'est malgré tout pas si facile que ça d'en découvrir, à la main, rien qu'un seul. Essayez par exemple de retrouver en quelques minutes l'un des huit parcours possibles sur un échiquier 4 × 3, le plus petit pour lequel existe une solution. Avec ou sans ordinateur, le premier pas pour mettre un peu d'ordre dans les tentatives consiste à tracer le graphe de toutes les relations que la marche du Cavalier tisse entre les cases (fig. 4).

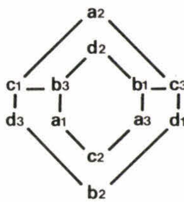


Figure 4 : *le graphe du Cavalier, ici sur un échiquier 4 × 3, facilite grandement le problème. Il suffit maintenant de trouver un tracé passant par tous les points.*

Vu sous cet angle, le problème ne résiste pas plus que quelques secondes. Non plus que le suivant (fig. 5), où il faut échanger les places

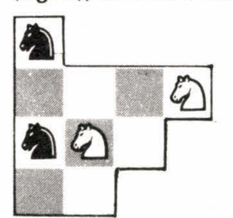


Figure 5 : *échangez les positions des Cavaliers blancs et noirs, sans sortir des 10 cases, bien sûr!*

des Cavaliers noirs et blancs : une fois son graphe déplié, il ne s'agit plus que d'une question d'aiguillage.

Seul de toutes les pièces, le Cavalier, avec sa démarche élaborée, se prête aussi bien à des problèmes de parcours purs. Mais pour les autres figures, il suffit souvent d'un ingrédient supplémentaire pour obtenir des questions intéressantes. Le Fou peut être utilisé comme une boule de billard : lancé le long de la diagonale a8-h1, il s'arrête bloqué dans l'angle. Mais si l'échiquier avait été rectangulaire, il aurait rebondi sur le bord comme sur une bande : pour quelles valeurs de m et n alors peut-on être sûr que ses rebonds successifs sur les bords d'un échiquier m × n l'amèneront à parcourir au moins une fois toutes les cases blanches de l'échiquier avant d'être immobilisé? (fig. 6).

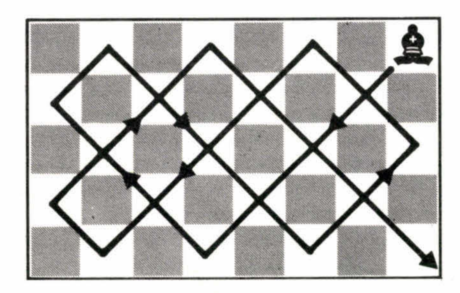


Figure 6 : *sur un échiquier 8 × 5, le Fou partant d'un angle n'est immobilisé dans un autre angle qu'après être passé par toutes les autres cases blanches. Pour quels autres échiquiers est-ce vrai?*

Les parcours de Tours sont trop faciles? Alors exigeons que chaque case soit traversée au moins une fois horizontalement et une fois verticalement (en y effectuant un virage à angle droit éventuellement). De combien de coups au minimum une Tour a-t-elle besoin? La figure 7

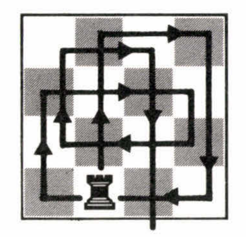


Figure 7 : *en onze coups, une Tour peut passer horizontalement et verticalement sur chacune des cases d'un échiquier 4 × 4.*

montre sur un échiquier 4 × 4 la solution optimale en onze coups, unique aux symétries près.

Une Dame arrive, elle, en quatre coups à passer sur les neufs cases d'un échiquier 3 × 3 ... à condition de pouvoir en sortir (fig. 8). Avec le Roi, nous nous sommes amusés à

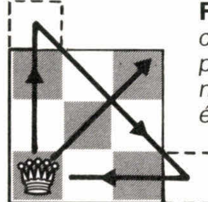


Figure 8 : *en quatre coups, une Dame peut passer sur les neuf cases d'un échiquier 3 × 3.*

chercher le parcours fermé passant une et une seule fois sur chaque case qui demande le moins de déplacements horizontaux et verticaux possible. Le nôtre en contient douze, mais peut-être est-il possible de faire mieux? (fig. 9).

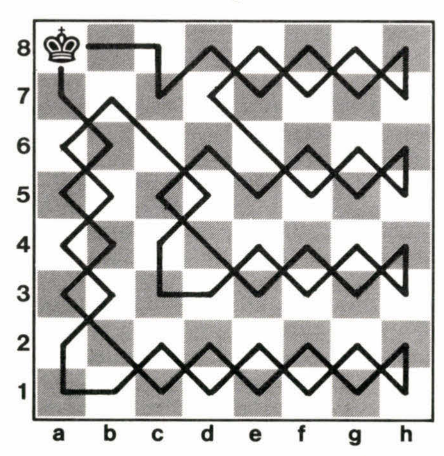


Figure 9 : *un parcours fermé complet du Roi, ne comportant que douze déplacements horizontaux ou verticaux. Peut-on faire mieux?*

Si chercher des solutions au problème du parcours du Cavalier vous ennuie, ne serait-ce que parce que tant de gens les auront cherchées avant vous, le solitaire suivant, beaucoup moins exploré, peut vous intéresser : sur un échiquier infini, sur lequel sont parsemés régulièrement, toutes les quatre cases blanches, des pions, il s'agit pour le Cavalier de passer (sans repasser) sur le plus grand nombre possible de cases libres. Pour éviter les tentatives de fuites tentaculaires vers l'infini, on ne prend en compte à la fin que les cases appartenant au plus grand carré entièrement parcouru (fig. 10). Notez tout de suite

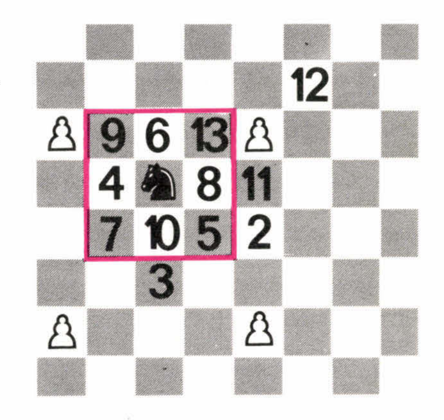


Figure 10 : *le solitaire du Cavalier : pour l'instant le Cavalier a fait 13 pas. Le score est de 9 pas dans la surface du grand carré visité (en rouge).*

que, quoi que vous fassiez, vous n'arriverez jamais à recouvrir complètement un carré 36 × 36. Pour une raison toute simple qui revient souvent à propos du Cavalier : chacun de ses pas lie deux couleurs différentes.

Dans un carré 36 × 36, il y a 648 cases blanches dont 81 sont occupées par des pions, ce qui laisse 567 cases blanches au passage du Cavalier. Dans un carré 34 × 34 légèrement plus petit, concentrique au premier, on trouvera 578 cases noires; or un saut de Cavalier (au plus deux dans une direction) reliera toujours une de ces cases à une des cases blanches décomptées plus haut, qui sont moins nombreuses. D'où l'impossibilité.

Ce grand carré 36 × 36 laisse quand même la porte ouverte à tous les records.

Un autre grand thème de casse-tête est celui des placements de pièces. Dans cette catégorie, le plus connu est de loin celui des huit Dames, auquel on a coutume d'associer le nom de Carl Gauss qui l'avait mentionné dans une lettre du 2 septem-

bre 1850 (en même temps que soixante-douze des solutions) mais qui a été posé pour la première fois en 1848 dans la revue d'échecs berlinoise *Schach Zeitung* par Max Bezzel. Le problème est de placer huit Dames sur un échiquier 8 × 8 de telle façon qu'elles ne s'attaquent pas l'une l'autre. Gauss s'y était intéressé pour son équivalence avec une petite question d'arithmétique. Peut-on ordonner les nombres de 1 à 8 de telle façon que : 1. les sommes du premier avec 1, du deuxième avec 2 et ainsi de suite soient toutes différentes. 2. Les différences le soient aussi (fig. 11).

```
  123 45 6 7 8
+ 531 72 8 6 4
  654117141312

  1 23 45 678
− 5 31 72 864
 −4−12−33−214
```

Figure 11 : *un problème d'arithmétique équivalent à celui des huit Dames.*

L'équivalence avec le problème des Dames résulte de ce que deux Dames placées en (i, ti) c'est-à-dire à l'intersection de la colonne i et la ligne ti, et (j, tj) respectivement se menacent si ti = tj (elles sont sur la même ligne), si ti − tj = i − j (sur la même diagonale montante) ou encore si tj − ti = i − j (sur la même diagonale descendante). Le problème des huit Dames comporte 92 solutions; en fait douze fondamentales seulement : onze d'entre elles se transforment chacune en sept autres par l'une des sept symétries que comporte l'échiquier. La douzième, celle de la figure 12, n'en produit que trois nouvelles étant donné ses propres symétries.

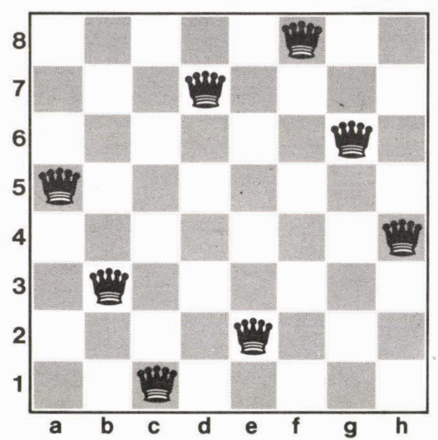


Figure 12 : *une solution au problème des huit Dames, la plus symétrique qui soit.*

Pour l'échiquier n × n, on ne sait pas encore dénombrer les solutions (qu'on sait exister quand n ⩾ 4). Qu'adviendrait-il si l'échiquier était cylindrique (J. & S. n° 19, p. 14)? Autrement dit si, dans la figure 12, la Dame en a5 attaquait la Dame h4, via la diagonale a5 b6 ç7 d8 e1 f2 g3 h4. Cette solution n'en serait plus une. Mais pourriez-vous démontrer qu'il en est forcément de même pour les onze autres. Ou encore que le problème des huit Dames n'admet aucune solution sur un échiquier cylindrique 8 × 8.

Retour à l'échiquier classique, sous les mêmes contraintes que précédemment. On arrive à y placer, sans qu'ils s'attaquent, trente-deux Cavaliers (tous sur la même couleur!) de deux manières différentes, seize Rois (281 571 solutions), quatorze Fous (256 solutions) et huit Tours (8! = 40 320 solutions). Mais dans aucun cas ce n'est vraiment un casse-tête d'y arriver.

Le problème avec les Tours a une tournure mathématique intéressante. Chacune de ses solutions s'obtient à partir d'une solution fondamentale, celle où toutes les Tours se trouvent sur la diagonale a1-h8, moyennant une série d'échanges entre colonnes, de transpositions (en transposant les colonnes a et b par exemple, on forme la solution a2 b1 ç3 d4, etc.). Chacune de ces solutions est donc une matérialisation de ce qu'on appelle une permutation, et du fait que chaque permutation est le produit d'une suite de transpositions.

Le jeu suivant illustre le concept de « signature » d'une permutation *(J. & S.* n° 16, p. 30) (c'est-à-dire la parité du nombre de transpositions nécessaire à sa décomposition). Deux joueurs. Chacun pose alternativement une Tour sur l'échiquier de manière qu'elle ne soit pas attaquée par les précédentes. Quand la huitième et dernière est posée par le second joueur, commence la deuxième phase. Le premier procède à l'échange de deux Tours selon l'horizontale ou la verticale : ainsi deux Tours en a4 et d7 viendraient en a7 et d4 (ou d4 et a7 ce qui revient au même). Puis c'est au deuxième de jouer. Gagne celui qui reporte toutes les Tours sur la diagonale a1-h8. Il est interdit de déplacer une Tour qui s'y trouve déjà. La figure 13 nous montre la position au

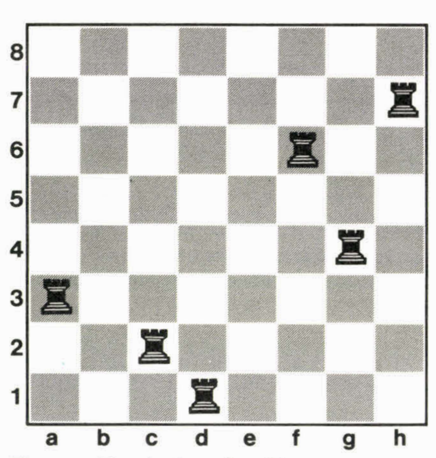
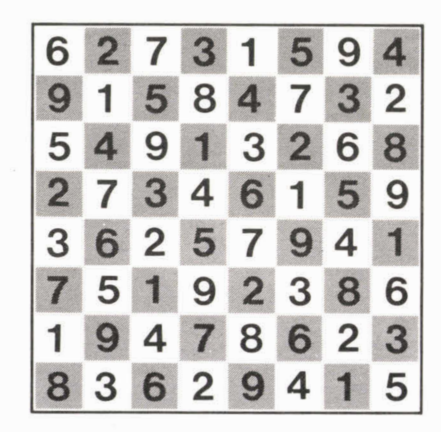


Figure 13 : *le jeu des Tours : le premier joueur a le choix de placer une Tour en b5, en b8, en e5 ou en e8. Que doit-il faire?*

dernier coup de la première phase. Le premier joueur n'a que deux possibilités : placer une Tour en b5 ou b8. Que doit-il choisir pour s'assurer une victoire en toute tranquillité? Comment peut-il prendre sa décision en quelques secondes?

Enfin, dans une direction opposée à celle des problèmes de pièces « pacifiques », on a beaucoup exploré aussi les dispositions permettant le contrôle de l'échiquier tout entier avec le moins de pièces possible : douze Cavaliers, neuf Rois, huit Fous (ou Tours), ou cinq Dames (ou quatre Dames et une autre pièce) sont alors suffisants.
Une conclusion en forme d'énigme : que peut donc bien représenter ce carré de nombres? (fig. 14).



6	2	7	3	1	5	9	4
9	1	5	8	4	7	3	2
5	4	9	1	3	2	6	8
2	7	3	4	6	1	5	9
3	6	2	5	7	9	4	1
7	5	1	9	2	3	8	6
1	9	4	7	8	6	2	3
8	3	6	2	9	4	1	5

Figure 14 : *chaque numéro de 1 à 9 est une couleur différente. Que cache cette mosaïque?*

Philippe Paclet

Solutions dans deux mois.

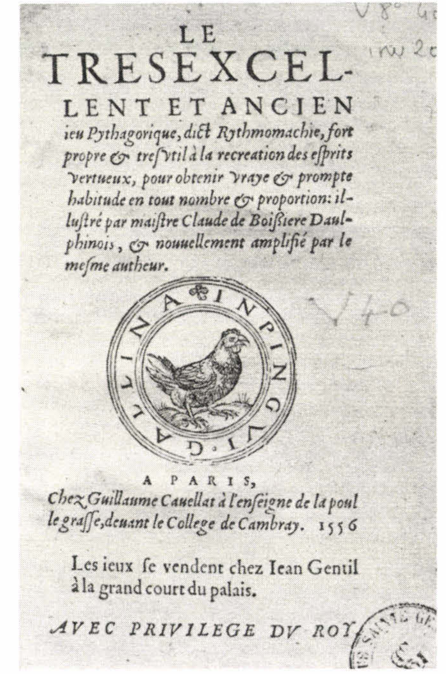
LA RITHMOMACHIE

La rithmomachie, jeu médiéval, fut jouée dans le monde occidental par les intellectuels – essentiellement membres du haut clergé – de la fin du X[e] siècle au XVII[e] siècle. Abandonné depuis trois siècles, ce jeu de calcul peut à nouveau intéresser les amateurs de jeux de table.

Ce jeu est probablement une variation complexe des échecs. Il est apparu dans le monde occidental fin X[e] siècle - début XI[e] à travers quelques manuscrits recopiés ensuite à de nombreuses reprises. La bibliothèque d'Avranches (Manche) possède l'une de ces copies datée du XII[e] siècle dans laquelle le tablier du jeu est représenté avec la situation initiale des pions.

Ce n'est qu'au XV[e] siècle que le jeu évolue. Un évêque de Durhan, J. Shirwood, publie à Rome en 1482 un texte sur la rithmomachie pour son supérieur, l'archevêque de York. Shirwood modifie la configuration et le pouvoir des deux pièces essentielles du jeu appelées pyramides ou rois. Toutefois il faut attendre le traité du mathématicien français Claude de Boissière en 1556 pour trouver un texte du jeu imprimé en français. Dans la première partie de son traité, de Boissière définit la mise en place de la structure du jeu. Il présente une manière de jouer en se référant aux manuscrits des siècles précédents et principalement à un texte latin de J. Le Fèvre d'Étaples (publié en 1496). Dès la fin du XVI[e] siècle, le jeu semble tomber en désuétude. De Boissière, qui l'a en grande estime comme le montre le frontispice de son livre (fig. 1), définit dans la deuxième partie de son traité une nouvelle manière de jouer, afin de lui donner un second souffle.

Il propose un système de règles à difficultés progressives, adaptable aux aptitudes des joueurs. La situation initiale du jeu n'est pas modifiée (fig. 2). En revanche, la structure des pyramides passe d'un empilement de carrés à un empilement de carrés, triangles et ronds (fig. 3). Selon de Boissière cette nouvelle rithmomachie doit s'étendre à un public plus nombreux puisque les non-mathématiciens peuvent jouer grâce à des tables d'arithmétique.


LE TRESEXCELLENT ET ANCIEN ieu Pythagorique, dict Rythmomachie, fort propre & tresutil à la recreation des esprits vertueux, pour obtenir vraye & prompte habitude en tout nombre & proportion: illustré par maistre Claude de Boissiere Daulphinois, & nouuellement amplifié par le mesme autheur.

A PARIS,
Chez Guillaume Cauellat à l'enseigne de la poul le grasse, deuant le College de Cambray. 1556

Les ieux se vendent chez Iean Gentil à la grand court du palais.

AVEC PRIVILEGE DV ROY.

Figure 1 : *frontispice du traité de Claude de Boissière*

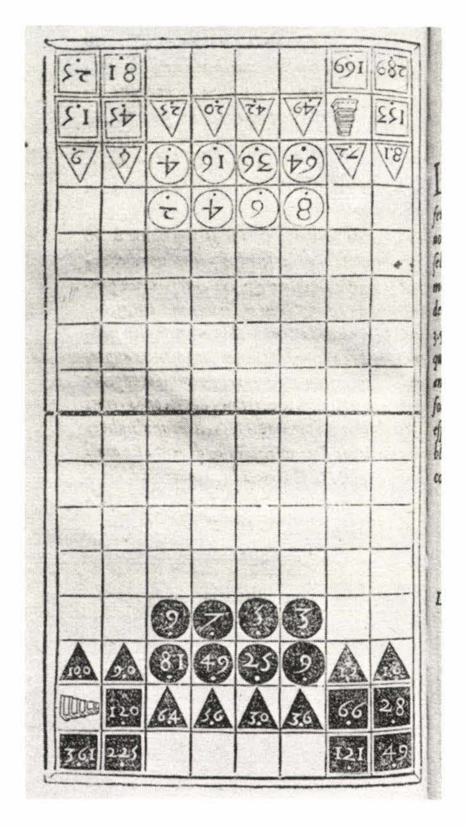


Figure 2 : *tablier du jeu selon de Boissière*

La plupart des rithmomachies écrites après 1556 sont issues du traité de de Boissière. Les auteurs introduisent cependant quelques variations dont les plus originales sont certainement celles de l'Anglais R. Lever. Il souligne dans un traité publié à Londres en 1563 trois manières de jouer. Cet auteur associe même aux pions un symbolisme particulier « cossical signings » qui, selon lui, permet de jouer sans grande connaissance mathématique. Ce symbolisme se retrouve dans un manuscrit écrit en anglais, à la fin du XVII[e] siècle, intitulé *The philosopher's game.*

Aux XVIII[e] et XIX[e] siècles, la rithmomachie est rarement mentionnée dans les livres de jeux. Toutefois en 1801, J. Strutt fournit quelques informations sur le jeu dans *The sports and the pastimes of the people of England.*

Au XX[e] siècle, les joueurs de rithmomachie ne sont probablement pas plus nombreux qu'aux deux siècles précédents, cependant plusieurs

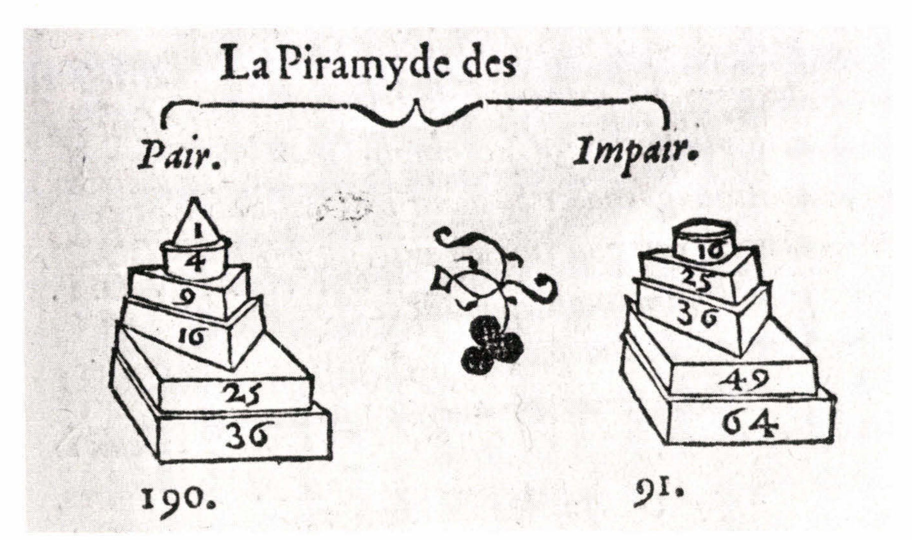


Figure 3 : *« pyramides blanche et noire » selon de Boissière ... qui a d'ailleurs inversé les sommes des pyramides!*

auteurs s'y intéressent de près. En 1942, l'historien des échecs H.J.R. Murray en fait une description dans *History of board games other than chess.* D'autres études sont publiées aux USA et en Angleterre dans diverses revues scientifiques. En 1973, Lewin décrit une rithmomachie dans *Games and Puzzles* à partir du traité de R. Lever. Cet article a servi de base à P. Berloquin pour ses travaux concernant la rithmomachie dans *Le Monde* du 24 décembre 1975 et dans *100 jeux de table* en 1976. La plupart de ces publications ne fournissent pas d'éléments historiques sur le jeu. Les auteurs proposent un système de règles qui s'inspire souvent des traités du XVIe siècle.

BATAILLE DE PIONS ET DE NOMBRES

Parmi les jeux de pions contemporains de la rithmomachie, les marelles, le renard et les poules, les dames et les échecs... étaient les plus utilisés.
Ces jeux sont des batailles de pions alors que la rithmomachie est une superposition de deux types de batailles : l'une de pions et l'autre de nombres. La composante bataille de pions du jeu semble être une variante des échecs : tablier formé de deux échiquiers, déplacements similaires, notion de pyramide (ou roi) proche du roi aux échecs... (voir Severino, *La filosofia,* Naples, 1690). En revanche, l'aspect bataille de nombres de la rithmomachie ne se retrouve pas dans d'autres jeux. Le symbolisme du jeu est lié aux nombres et non aux pions comme au jeu du renard et des poules ou aux échecs. Les concepts mathématiques conditionnant la structure du jeu sont issus de la philosophie pythagoricienne des nombres et font de la rithmomachie un jeu dissymétrique. Cet aspect ne lui a pas permis d'évoluer vers un jeu bien équilibré comme les échecs. Ce déséquilibre est sans doute le facteur essentiel de sa disparition. Toutefois sa complexité, qui l'a empêché de se démocratiser, peut être très atténuée en utilisant une mini-calculatrice.

LE DÉROULEMENT DU JEU

Le système de règles de ce jeu à deux joueurs n'a jamais été codifié, mais les traités de la fin du XVIe siècle permettent de proposer une rithmomachie tout à fait jouable. Le matériel est assez simple. Il faut d'abord se procurer un tablier de type damier 16 × 8 et 48 pions répartis en :
24 pions noirs :
- 8 ronds : 2 - 4 - 6 - 8 - 4 - 16 - 36 - 64
- 8 triangles : 6 - 9 - 20 - 25 - 42 - 49 - 72 - 81
- 7 carrés : 15 - 25 - 45 - 81 - 153 - 169 - 289
- 1 pyramide - 91 - constituée de 6 étages (fig. 4)

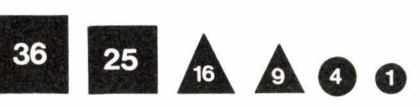


Figure 4 : *pions constituant la pyramide noire*

24 pions blancs :
- 8 ronds : 3 - 5 - 7 - 9 - 9 - 25 - 49 - 81
- 8 triangles : 12 - 16 - 30 - 36 - 56 - 64 - 90 - 100
- 7 carrés : 28 - 49 - 66 - 120 - 121 - 225 - 361
- 1 pyramide - 190 - constituée de 5 étages (fig. 5)

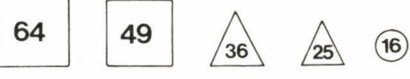
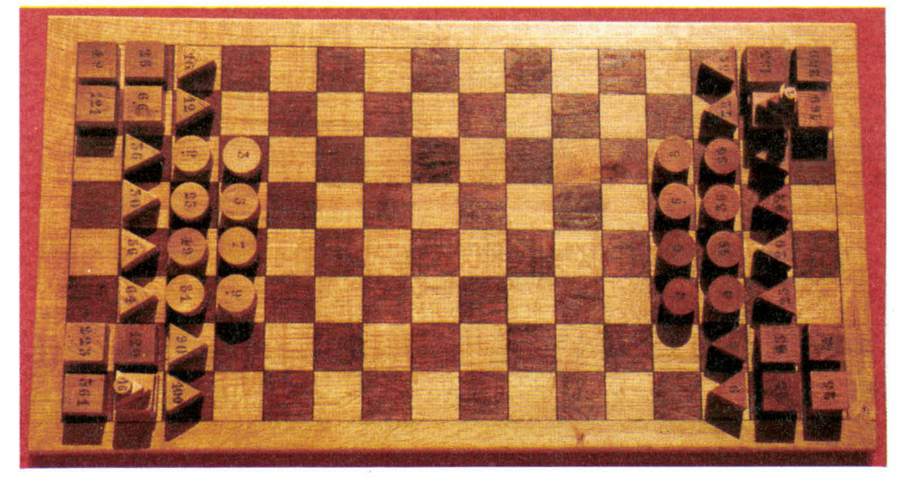


Figure 5 : *pions constituant la pyramide blanche*

Les pions sont réversibles (sauf ceux qui constituent les deux pyramides), c'est-à-dire que l'envers des pions est de la couleur de l'adversaire et porte le même nombre que l'endroit.
Le camp des noirs est constitué par

Tablier du jeu fabriqué par l'auteur... introuvable dans le commerce.



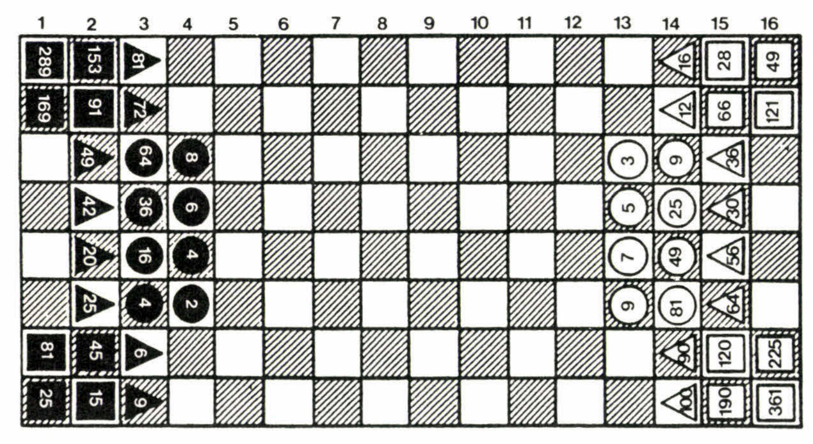


Figure 6 : *situation initiale du jeu (91 et 190 sont les pyramides).*

les colonnes 1 à 8 et celui des blancs 9 à 16.

Le but du jeu est d'obtenir soit l'une des sept victoires communes, soit l'une des sept victoires propres, au gré des joueurs. Le type de victoire sera établi au début de la partie par accord entre les deux joueurs.

Les sept victoires communes sont :

- la victoire de corps : prendre une quantité de pions fixée avant la partie;
- la victoire de bien : prendre une somme minimum quelle que soit la quantité de pions nécessaires;
- la victoire de procès : prendre une quantité minimum de chiffres en ne tenant compte ni de la quantité de pions ni de la somme. Si les joueurs optent pour une victoire de procès à 5 chiffres, il suffit par exemple à noir de prendre les pions blancs 120 et 81 ou 3, 49 et 25, etc.

L'association des trois types de victoires précédentes permet d'obtenir les quatre autres;

- la victoire de corps et de bien;
- la victoire de corps et de procès;
- la victoire de bien et de procès;
- la victoire de corps, de bien et de procès.

Les victoires propres sont composées des victoires médiocres, des grandes victoires et des victoires excellentes. Pour obtenir l'une de ces victoires, il faut d'abord prendre la pyramide adverse, puis positionner trois ou quatre pions en ligne ou en carré dans le camp de l'adversaire en formant une progression arithmétique, géométrique ou harmonique (1).

- les trois victoires médiocres : il faut obtenir l'une des trois progressions. Par exemple, figure 7, les noirs obtiennent une victoire médiocre par alignement de 16, 36 et 56 qui sont trois nombres formant une progression arithmétique.

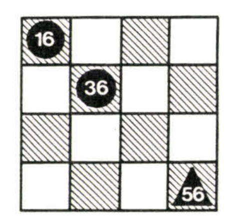


Figure 7 : *victoire médiocre par alignement.*

- les trois grandes victoires : il faut obtenir simultanément deux progressions. Par exemple, figure 8, les pions blancs obtiennent une grande victoire par alignement de 4, 6, 12 et 36 qui forment une progression géométrique (4, 12 et 36) et une progression harmonique (4, 6 et 12).

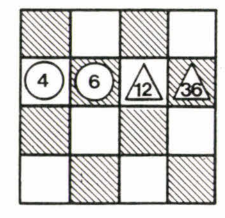


Figure 8 : *grande victoire par alignement.*

- la victoire excellente : il faut obtenir simultanément les trois progressions. Par exemple, figure 9, les noirs obtiennent une victoire excellente par la mise en configuration carrée des pions 4, 6, 9 et 12 qui forment une progression arithmétique (6, 9 et 12), une progression géométrique (4, 6 et 9) et une progression harmonique (4, 6 et 12).

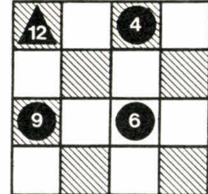


Figure 9 : *victoire excellente par carré.*

Les victoires sont obtenues grâce aux pions pris à l'adversaire qui ont été retournés :
– fig. 7 : le triangle noir 56 est blanc au départ,
– fig. 8 : les ronds blancs 4 et 6 sont noirs au départ,
– fig. 9 : le rond 9 et le triangle 12 sont blancs au départ.

LE MÉCANISME DU JEU

Les déplacements (fig. 10, 11, 12 et 13) sont de deux types : réguliers (◇) et irréguliers (◆).
Lors des déplacements réguliers les pions doivent glisser et les cases entre la position initiale et la position finale doivent être libres. En revanche les déplacements irréguliers permettent de sauter directement de la case de départ à la case d'arrivée ce qui correspond aux

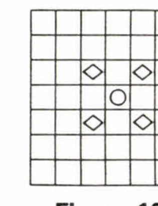


Figure 10 : *les ronds.*

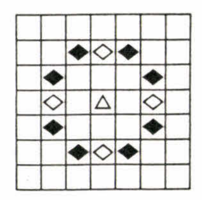


Figure 11 : *les triangles.*

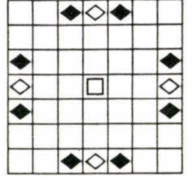


Figure 12 : *les carrés.*

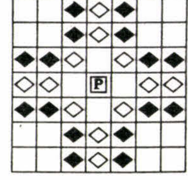


Figure 13 : *les pyramides complètes.*

---

(1) Si l'on considère 3 nombres a, b et c, on a une progression arithmétique quand $b - a = c - b$; une progression géométrique quand $\frac{b}{a} = \frac{c}{b}$ et une progression harmonique quand $\frac{c}{a} = \frac{c - b}{b - a}$.

mouvements de cavalier pour le triangle et à ceux du chameau (pièce des échecs féeriques) pour le carré. Les pyramides se déplacent comme les pièces qui les composent au moment du déplacement. Par exemple une pyramide qui perd ses carrés perd aussi la possibilité de se mouvoir comme un carré.

• **Les prises** doivent être obligatoirement associées à un déplacement régulier. Quand la prise précède le déplacement, le pion preneur doit être mis à la place du pion pris, en revanche quand la prise est consécutive à un déplacement, la case du pion pris reste libre. Dans certaines situations un pion peut faire plusieurs prises en un seul tour de jeu. Si ces prises multiples précèdent le déplacement, le preneur choisit la place de l'un des pions pris.
Les prises ne sont pas obligatoires. Les joueurs disposent de six manières pour prendre : la rencontre, l'embûche, l'assaut, la puissance, la progression et l'emprisonnement.

• la rencontre : quand un pion vient se placer à un pas de déplacement régulier d'un pion adverse de même valeur, ce dernier peut être pris et ôté du jeu. Exemple figure 14 : si blanc joue son pion rond 25 en C2 il peut prendre le carré noir 25.

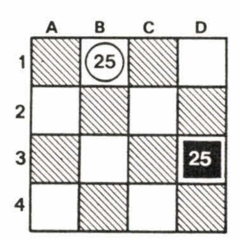


Figure 14 : *la rencontre.*

• l'embûche : quand un nombre est égal soit à la somme, soit à la différence, soit au produit ou au quotient de deux nombres adverses, il peut être pris à condition que les deux pions preneurs soient à un pas régulier du pion à prendre. Exemple figure 15 : si noir joue son pion rond 4 en B3, il peut prendre le triangle blanc 12 qui est la somme de 8 et 4

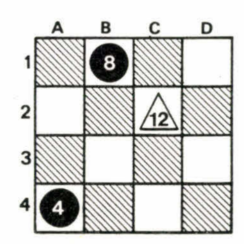


Figure 15: *l'embûche.*

en se trouvant à un pas de déplacement de ces deux pions.

• l'assaut : quand un nombre rencontre un nombre adverse de telle sorte que le produit ou le quotient de ces deux nombres soit égal au nombre de cases les séparant, il peut prendre ce nombre adverse. Exemple figure 16 : si noir joue son rond 36 en H1 il peut prendre le triangle blanc 12 puisqu'ils sont séparés de trois cases ce qui correspond au quotient 36/12. Noir peut prendre le triangle blanc 12 en déplaçant le rond 2 en A2 ou en C4. Ce déplacement fait apparaître l'alignement des triangles 6 et 12 séparés de deux cases.

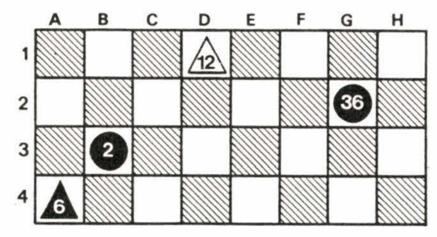


Figure 16 : *l'assaut.*

• la puissance : quand un nombre vient se placer à un pas de déplacement régulier d'un nombre adverse de telle sorte qu'il soit puissance ou racine de ce nombre adverse il peut le prendre. Exemple figure 17 : si le rond 3 vient se placer en A2 ou en C2 il peut prendre le carré noir 81 puisque 3 est la racine quatrième de 81.

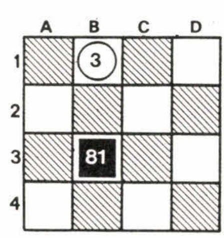


Figure 17 : *la puissance.*

• la progression : un nombre peut être pris s'il est intégré dans une progression (arithmétique, géométrique ou harmonique) avec deux nombres adverses à condition qu'il

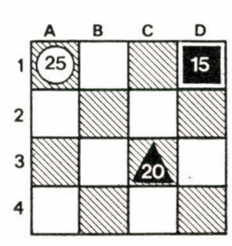


Figure 18 : *la progression.*

soit à un pas régulier de déplacement de ces deux nombres. Exemple figure 18 : si noir joue son triangle 20 en A3, il peut prendre le rond blanc 25 puisque d'une part, ce pion se trouve à un pas de déplacement du carré noir 15 et du triangle noir et que d'autre part, 15, 20 et 25 forment une progression arithmétique.

• l'emprisonnement : l'emprisonnement est le seul mode de prise qui ne tient pas compte de l'arithmétique. Quand un pion ne peut plus se déplacer par mouvement régulier, il peut être pris. Exemple figure 19 : si noir déplace son triangle 72 en B4, il peut prendre le triangle blanc 30 car ce dernier est bloqué dans tous ses mouvements réguliers par des pions noirs. Noir peut aussi déplacer son pion rond 4 en B4, dans ce cas les pions triangulaires blancs 30 et 16 peuvent être pris respectivement par emprisonnement et puissance. Au tour précédent blanc pouvait prendre le rond noir 4 et placer son triangle 16 à sa place en A3.

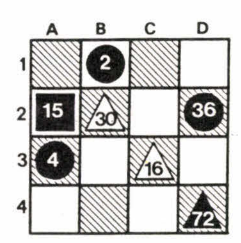


Figure 19 : *l'emprisonnement.*

• Les pouvoirs particuliers des pyramides.
Une pyramide peut être prise d'un seul coup ou être disloquée pion par pion. Chaque étage de la pyramide peut aussi prendre comme n'importe quel pion, toutefois la pyramide ne peut pas se disloquer lors d'un déplacement. La valeur d'une pyramide est égale à la somme des pions qui la constitue.

La pose. La réversibilité des pions permet à un preneur d'utiliser les pions pris à l'adversaire, pour son propre compte. Pour cela, il les retourne et les réintroduit dans le jeu quand il le souhaite sur une case libre de la colonne 1 pour les noirs et de la colonne 16 pour les blancs. Cette pose peut parfois être associée à une prise. L'action d'introduire un pion compte pour un coup qu'il y ait prise ou non.

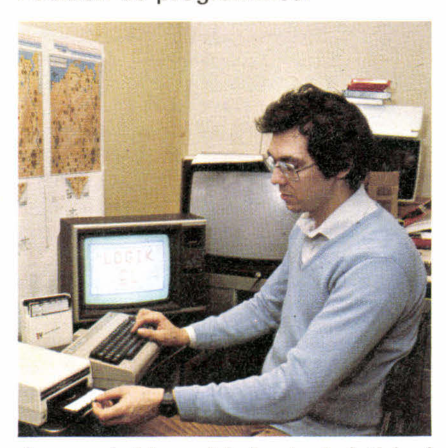
Michel Boutin

(Article issu des travaux effectués dans le cadre du DESS – Sciences du Jeu – Paris XIII – septembre 1983).

SOFT... MADE IN FRANCE

Jeu d'orientation, de déduction, de chiffres et de lettres, Daedalus *a été réalisé sur* Commodore 64 *par un lecteur de* J. & S. *Et son petit lutin, Lost, part aujourd'hui à la conquête des États-Unis.*

« Vous m'en donnerez bien... 500 francs ? » (sic), demande un peu naïvement l'auteur. En souriant, l'éditeur de logiciels répond *« Ah oui ! il y a même une chance pour que ce soit beaucoup plus ! ».* Six mois après ce premier contact, le programme *Daedalus* touche les États-Unis et depuis quelques semaines, la France. Jacques Lebbe, 26 ans, médecin, se souvient en riant de son entrée dans l'univers de l'édition de programmes.



Jacques Lebbe, médecin et... ludoticien!

Tout a commencé pour lui en août 83. Il part en vacances avec un *Commodore 64* tout neuf sous le bras (après avoir eu un *Vic 20* pendant deux ans). Il a dans l'idée de travailler les statistiques. Au bout d'une semaine, son travail terminé, il ne sait plus quoi faire. Grand admirateur de Martin Gardner et lecteur de *J. & S.* depuis le N° 1, il met à profit



les trois semaines qu'il lui reste pour concevoir et programmer un jeu. De retour à Paris, sur les conseils d'un ami, il le présente à la société Micro-application (1). Plusieurs mois seront encore nécessaires pour affiner la présentation sur cassette, puis disquette, mais ça marche ! L'éditeur est d'accord. Du projet au produit en six mois, il s'agit d'un record de rapidité dans l'univers de la ludotique.

Bien sûr, *Daedalus* n'est pas *Sorcellerie (Wizardry)* avec ses 25 000 lignes de programme, mais l'auteur a su développer un jeu astucieux et original, en basic, sur une machine qui n'en finit pas d'étonner par ses performances graphiques.

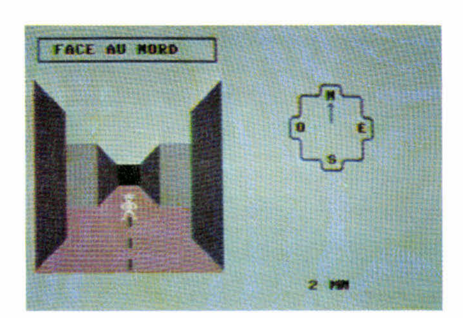
Pour y jouer, il faut un *Commodore 64,* un lecteur, une manette de jeu (« joystick »), un écran de télévision et bien sûr le programme lui-même, conservé sur cassette, ou disquette. Une fois le jeu en marche, l'écran affiche un menu offrant cinq possibilités :

- un générateur de labyrinthes permettant de renouveler indéfiniment l'intérêt de la partie. La difficulté à laquelle le joueur sera confronté dans ce labyrinthe vient de ce que, en règle générale, il n'en verra pas le plan. Il ne découvrira les couloirs qu'au fur et à mesure de sa progression;
- un entraînement à des épreuves de logique, au nombre de quatre;
- un labyrinthe sonore : seul un signal sonore renseigne le joueur sur la distance qui le sépare de la sortie. Plus il s'en rapproche plus la fréquence et l'intensité du signal augmentent. Mais attention ! Il s'agit de la distance à vol d'oiseau... Les méandres du labyrinthe peuvent réserver quelques surprises;
- un labyrinthe plus difficile dont on ne peut sortir sans avoir trouvé une clé et les éléments d'un code numérique, cachés derrière des portes;
- un labyrinthe très difficile, jalonné d'épreuves de logique (celles de l'entraînement), qui constitue le jeu lui-même, *Daedalus.*

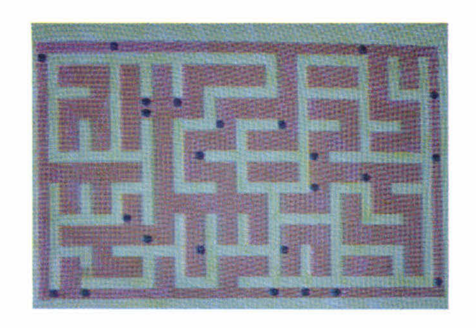
Comme tout joueur qui se respecte, passons directement au jeu qui a donné son nom à la disquette. Vous incarnez un lutin qui répond au nom de Lost. Vous êtes perdu dans un immense labyrinthe. Votre but est d'en sortir en un temps minimum. Votre score à la fin du jeu est le temps mis pour sortir. La silhouette

(1) Micro-Application : 147, avenue Paul-Doumer, 92500 Rueil-Malmaison. Tél. : 732-92-54.

du lutin apparaît dans un couloir, près d'un carrefour. Il est immobile. Une boussole indique la direction dans laquelle il regarde. Une brève impulsion du joystick vers l'avant, et le lutin s'éloigne de quelques pas; vers l'arrière : il revient, grandit, semble traverser l'écran, puis on le voit partir, comme si l'on venait de se retourner pour le suivre des yeux. Après quelques manipulations, la manœuvre est au point.



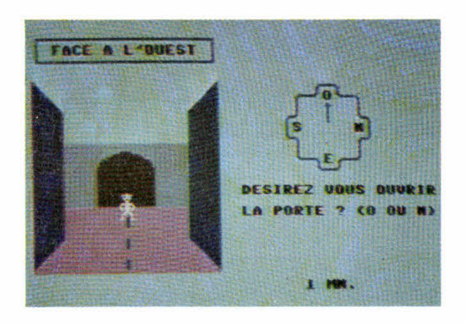
Il est grand temps de se mettre en route car, comme l'indique le chronomètre situé en bas de l'écran, les minutes s'égrènent. Les couloirs se suivent... et se ressemblent. A tout moment, il est possible de consulter le plan du labyrinthe, mais la pénalité est dissuasive. Un coup d'œil rapide (photo ci-dessous) montre qu'une vingtaine de portes jalonnent le dédale. Se méfier : elles ne sont visibles que de face.



Comment sortir ? Trouver la porte de sortie n'est pas le plus difficile; il faut, en outre, disposer d'une clé et connaître un code à trois chiffres. A la suite d'épreuves, si la réussite est au rendez-vous, le joueur trouve la clé ou obtient de précieux renseignements sur sa position ou encore des chiffres du code. L'échec est sanctionné par la perte d'un élément déjà acquis : clé, partie du code ou même retour à la « case départ ».

D'impulsion en impulsion sur la manette, le lutin avance. Mais où

photos Elmar-de Greef



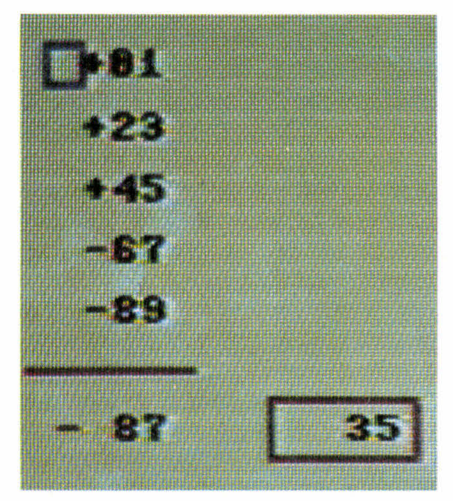
sont donc les portes ? Une idée : faire demi-tour après chaque changement de direction pour être face à un mur... La première porte apparaît... *Voulez-vous entrer ?* demande le programme. Le doigt du joueur appuie sur la lettre O (pour Oui), puis sur RETURN pour enregistrer l'ordre. La porte s'efface : le lutin s'engouffre dans l'obscurité et disparaît. *Daedalus* choisit au hasard une des quatre épreuves : « la somme diabolique », « les mots mêlés », « les gémeaux » ou « le carré maudit ».

Le joueur a le choix du niveau de difficulté de l'épreuve. Aux deux premiers niveaux, pas de sanction en cas d'échec, mais en contrepartie peu de renseignements. Aux niveaux supérieurs, beaucoup moins de temps pour réaliser l'épreuve, beaucoup de renseignements, mais aussi la certitude de subir une lourde sanction en cas d'échec. Si l'on veut connaître la distance qui sépare le lutin de la clé, obtenir une partie du code, il faut prendre des risques.

Première épreuve rencontrée : la « somme diabolique » (photo ci-contre). Au bas d'une opération composée de cinq nombres à deux chiffres et de signes + et –, s'affiche un résultat. Il ne correspond bien sûr pas à celui qu'il faut atteindre, situé, lui, dans un cadre plus à droite sur l'écran. Pour y arriver, le joueur peut échanger les chiffres deux à deux autant de fois qu'il le désire. A l'aide de la manette, il place un plot sur un chiffre de son choix, appuie sur le bouton associé à la manette, déplace à nouveau le plot vers un autre chiffre et appuie à nouveau sur le bouton. Les deux chiffres échangent leurs positions et l'opération affiche un nouveau résultat. S'il est identique à celui qui est dans le cadre, c'est gagné. Sinon, le temps s'écoule et, au terme des deux minutes imparties, c'est l'échec.

Le premier contact est pour le moins assez rude ! Un jeu simple, efficace, associant le calcul, la logique et demandant un sacré coup d'œil. Si l'on réussit, le renseignement recueilli (et bien mérité !) indique la distance de la clé au lutin en UA (UA = « Unités arbitraires » ! dixit l'auteur). C'est dire qu'il ne reste plus qu'à se déplacer, obtenir un renseignement du même type et, par triangulation, déterminer la position de la porte derrière laquelle se cache la clé. Encore faudra-t-il la trouver sans se perdre.

PROBLÈME N° 1

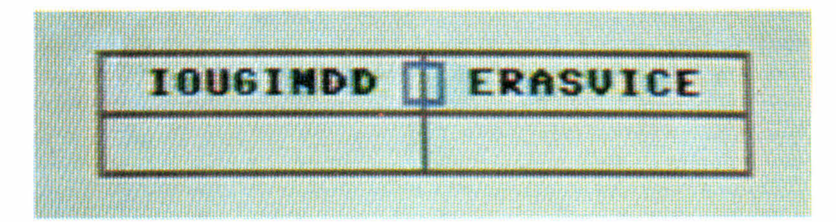


LA SOMME DIABOLIQUE :

Pour l'instant, votre opération donne comme résultat – 87. Vous devez obtenir 35. Pour cela, vous pouvez intervertir des chiffres deux à deux, mais sans toucher aux signes. N'oubliez pas que vous jouez contre la montre : efforcez-vous d'arriver à la solution en effectuant le minimum d'interversions.

Une nouvelle porte s'ouvre : les mots mêlés y attendent les amateurs confirmés de jeux de lettres. Les lettres de deux mots en comprenant chacun huit ont été soigneusement mélangées puis placées dans deux cadres (photo page suivante). Les lettres bien placées s'affichent dans deux cadres identiques situés sous les deux premiers. A vous de démêler les mots en échangeant des lettres prises deux à deux. Comme précédemment un plot est placé à l'aide de la manette sur une lettre, puis une seconde : les deux lettres intervertissent leurs positions. Si l'une d'elles ou les deux sont bien placées, elles s'affichent dans les cadres sous-jacents. Moins

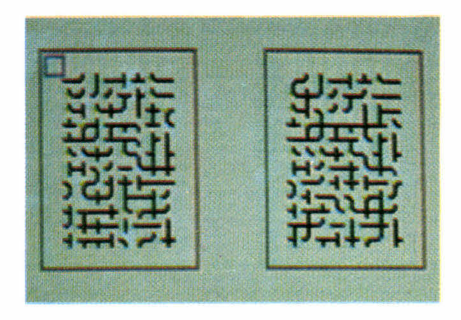
PROBLÈME N° 2



LES MOTS MÊLÉS :

Vous devez retrouver les deux mots courants de huit lettres que l'on peut former avec ces seize lettres. Quand on joue avec son micro, on permute les lettres de son choix deux à deux; dès qu'une lettre se retrouve à sa bonne place, elle s'inscrit à cette place dans le cadre inférieur. Mais ici, vous n'aurez même pas cette indication pour vous aider. Retrouverez-vous tout de même les deux mots?

facile qu'il y paraît. Les « gémeaux » proposent un jeu d'observation lui



aussi fondé sur la permutation. A l'aide du carré mobile (ici en haut à gauche) il s'agit d'intervertir des « cases » du dessin de gauche pour obtenir le dessin de droite.

Vient ensuite « le carré diabolique » (photo ci-dessous). Il s'agit de retrouver dans chaque colonne et chaque rangée le total affiché par le programme. Le principe est identique à celui de « la somme diabolique » mais présenté sous la forme d'un carré. Le carré diabolique 3 × 3 n'est pas facile, mais reste accessible sans un entraînement trop poussé. Le 4 × 4 est franchement horrible; quant au 5 × 5, nous préférons ne rien en dire, sauf peut-être que l'auteur lui-même ne s'y hasarde pas. Pour vous rendre compte par vous-même de la difficulté, vous pouvez essayer de réussir l'épreuve présentée ci-dessous.

Daedalus est un beau jeu, simple, où chaque joueur choisit sa vitesse de croisière pour mieux réussir ce « contre la montre ». Des conseils de l'auteur ? Jacques Lebbe se garde bien d'ériger sa toute récente expérience en vérité. Pour programmer, chacun a sa méthode. Il a personnellement choisi un mode de programmation très structuré, chaque morceau du programme étant soigneusement testé avant de rejoindre l'ensemble.

Il place fréquemment des REM (remarques n'intervenant pas dans la lecture du programme lui-même, mais dans la compréhension du listing) pour que n'importe qui puisse immédiatement comprendre ce que fait le programme à chaque instant. C'est en effet le seul moyen de se souvenir du contenu d'un programme quand on ne l'a pas utilisé pendant quelques jours.

Ses listings sont profondément « indentés » (écriture en retrait de certaines instructions) par des deux-points (:) de manière à mettre en exergue les débuts et fins de boucles. La présentation est essentielle : trop de bons créateurs de jeu oublient qu'ils présentent non seulement un jeu, mais un « produit », qui a pour vocation d'être commercialisé. Le travail de finition est de loin celui qui demande le plus de temps.

Autre point important : le moment du premier contact avec l'éditeur de logiciels. La crainte la plus fréquemment évoquée est celle de se faire « voler » l'idée du jeu pour lequel on a consacré des centaines d'heures.

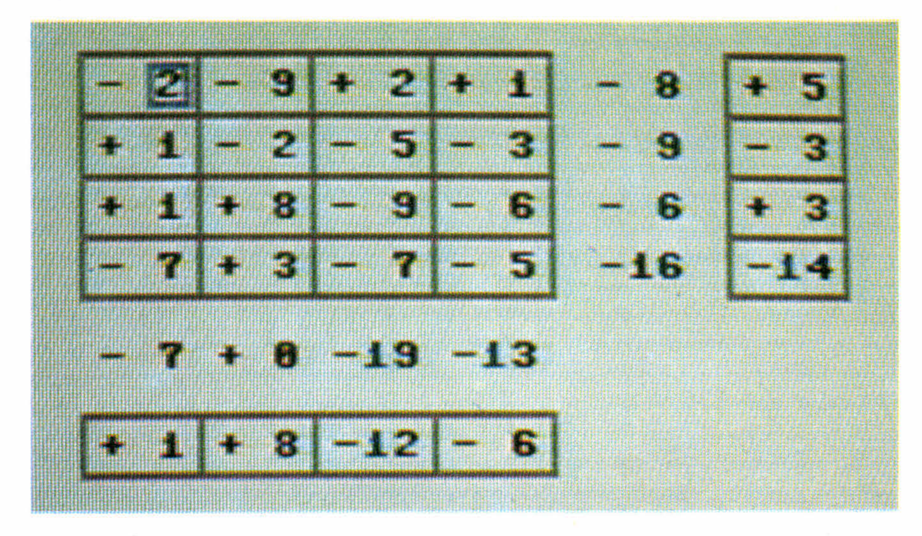
A l'opposé, chacun sait qu'il n'est pas possible de travailler sans confiance réciproque, dans ce domaine comme dans d'autres.

Alors que faire ? Il faut considérer que le « vol » d'idée (non reconnu par la loi, puisqu'il ne peut y avoir de propriété sur les idées !) est exceptionnel, rarissime. La meilleure protection est encore d'avoir beaucoup d'idées (la « poule aux œufs d'or ») : jamais on ne vous volera une idée, si vous savez faire comprendre à celui qui en aurait la tentation qu'il risquerait ainsi de se priver de toutes les autres...

solutions des problèmes page 121

Michel Brassinne

PROBLÈME N° 3



LE CARRÉ DIABOLIQUE :

La somme de chaque ligne et de chaque colonne doit être égale au nombre indiqué dans le cadre correspondant. Par exemple, + 5 pour la première ligne ou + 1 pour la première colonne. Pour y parvenir, vous pouvez intervertir deux à deux les nombres figurant dans le carré, mais pas les signes. Là aussi, il faut y parvenir le plus vite possible.



• Ce micro-ordinateur – qui ne s'appelera pas *ELAN* en France – peut créer la surprise de l'année 1984. Il sera disponible en 64 ou 128 K de mémoire vive, extensible jusqu'à 3 968 K! Sa définition est la plus haute qu'il nous ait été donné de rencontrer dans cette gamme : 672 × 512. Il est en outre doté d'un micro-processeur 4 fois plus rapide que *Apple* et dispose d'un « traitement de texte » incorporé. Avec ses 256 couleurs et 4 canaux sonores, il a vraiment tous les atouts pour « faire un malheur » dans l'univers de la micro-informatique. Son basic est également l'un des plus complets qui soit et l'affichage « texte » est de 56 lignes × 84 colonnes. Un ordinateur extensible jusqu'à 4 millions d'octets... cela doit être hors de prix! Eh bien non. Là est toute la surprise : *Elan* coûtera entre 3 500 F et 4 100 F!

Il arrivera en France en juin, déjà équipé de lecteur de disquettes (ou cassettes) et d'une gamme de jeux déjà importante, parmi lesquels on remarque un simulateur de vol.

Distributeur pour la France : Lansay 149, boulevard Voltaire, 92600 Asnières. Tél. : 733-80-80.

• *Air Sim III* (Mind Systems), distribué par Sideg, apporte le dernier perfectionnement en matière de simulateur de vol. Du débutant au pilote chevronné, il permet d'explorer les difficultés liées à tous les aéroports de San Diégo à San Francisco. Il est équipé pour le vol aux instruments (pour les spécialistes, du HSI, ADF, VOR, NDB, ILS DMS, radar et feux d'approche). Pour *Apple II* et *IIe*.

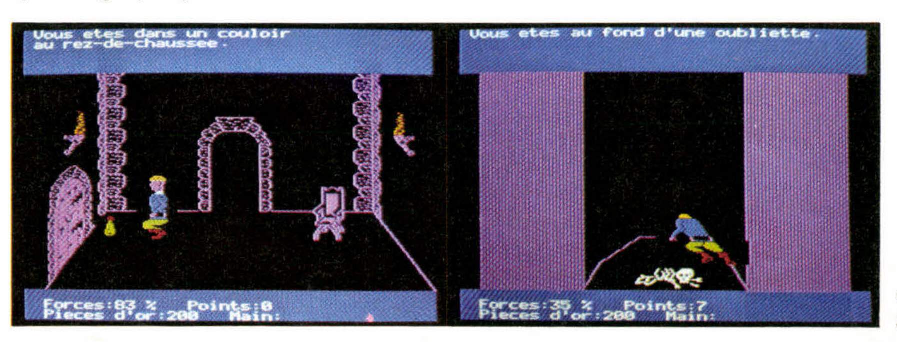
• Mockingboard (Sweet Micro Systems, 1 370 F, pour *Apple*). Placée dans le « slot » 4, cette carte stéréo et effets sonores peut être branchée sur une chaîne stéréo. De nombreux jeux (*Ultima III, Zaxxon, Air-Sim III, Music construction set,* etc.) ont été conçus pour être adaptés à cette carte. Pour comprendre l'effet produit il suffit de s'imaginer le départ d'un obus : le son part de votre droite, traverse la pièce en sifflant, et fait explosion dans le coin gauche de la pièce.

• *Logic 64* pour *Commodore 64* (cassette ou disquette) comporte quatre jeux réalisés par l'auteur de *Daedalus.* Des jeux de logiques en apparence simples (surtout aux premiers niveaux), qui deviennent rapidement diaboliques. Sur la droite de l'écran s'affiche le modèle à reproduire (un damier de 16 cases diversement coloriées), et à gauche, le damier sur lequel vous réfléchissez. A l'aide d'un joystick, vous placez un curseur sur la case de votre choix et une impulsion sur le bouton modifie l'apparence du damier. Dans l'un des jeux proposés les couleurs des 8 cases environnantes s'inversent; dans un autre, elles subissent une rotation. Beaucoup plus difficile qu'il y paraît, mais vraiment passionnant.

• *Oric 1 :* en avant-première, voici les toutes premières photos (ci-dessous) de *L'Aigle d'Or,* la dernière cassette de jeu éditée par Loriciels; le premier jeu d'aventure en français sur *Oric 1* qui offre une telle qualité graphique.

Le jeu lui-même est bien conçu et permet les déplacements et actions classiquement offertes dans ce type de jeu. Avec, ce qui est beaucoup plus rare, la représentation du personnage à l'écran. Une fois chargé, le programme attribue aux touches du clavier des fonctions particulières (sauter, s'accroupir, grimper, etc.). Les différentes actions sont effectuées une à une.

L'Aigle d'Or n'a rien d'un jeu d'adresse; il faudra même déployer des trésors d'astuces pour se sortir de situations qui ne sont en rien décrites dans la règle. Il nous a fallu user d'une certaine persévérance pour sortir d'une pièce une fois notre torche éteinte. Ne désespérez pas, les essais infructueux simulent la difficulté de trouver la serrure!



photos Elmar-de Greef/D.R.

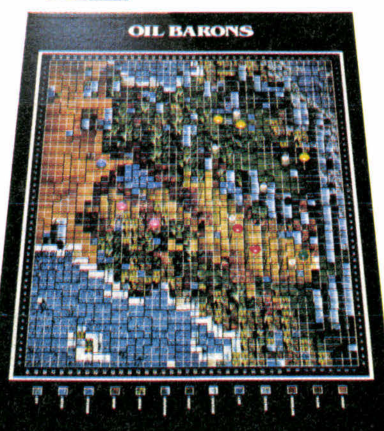


• Oric France (c'est-à-dire ASN Diffusion) vient de mettre sur le marché *Atmos* (48 K), qui s'inscrit dans l'évolution de la gamme *Oric.* La première chose qui frappe (si l'on peut dire) est précisément le clavier. Enfin des touches de machines à écrire! (clavier anglo-saxon QWERTY); avec 57 touches majuscules-minuscules. Pour 2 480 F TTC, il est à peine plus cher que son aîné *Oric 1.* Avec le lecteur de disquette 3 pouces (2 500 à 3 000 F), l'ensemble *Atmos* + lecteur de disquette forme un système particulièrement efficace qui rivalise avec les plus glorieuses marques de micro. Attention, les programmes qui passent sur *Oric 1* ne seront sans doute pas tous acceptés par *Atmos,* dont la mémoire morte (ROM) est différente. A suivre.

• Produit par Epyx computer Software et distribué par Sideg, *Oil Barons* ravira les possesseurs d'*Apple II* et *II*^{e}, qui peuvent mettre 850 F dans un jeu. Ils trouveront dans *Oil Barons* toutes les caractéristiques d'un grand jeu, en solitaire contre l'ordinateur, ou à plusieurs.





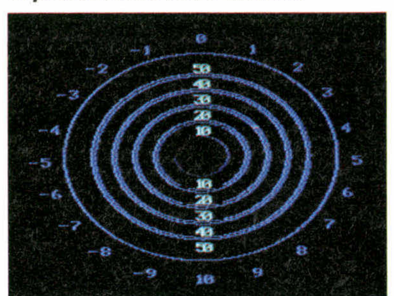


La disquette double-face est accompagnée d'un superbe plateau de jeu, où figurent tous les terrains où l'Or noir peut se cacher. Les joueurs devront savoir acheter et vendre ces terrains dans les meilleures conditions (parfois aux enchères), puis tenter de les exploiter. Pour chaque zone d'un terrain vous pouvez faire un sondage pour estimer la probabilité de rencontrer du pétrole (mais les sondages coûtent chers et il n'est pas prévu de prospection aérienne par « reniflage »!). S'il en vaut la chandelle, le forage commencera (photo ci-dessus). Les sommes engagées sont colossales et le suspense augmente à mesure que le trépan s'enfonce. S'il n'y a pas de pétrole, vous aurez sans doute l'idée de revendre le terrain. *Oil Barons* est un jeu réellement captivant.

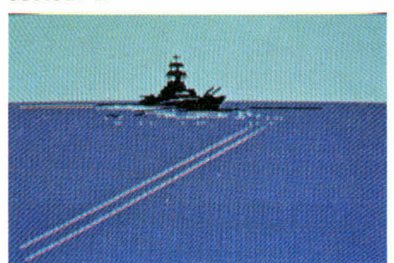
• *Categ/Oric* (No man's Land) pour *Oric 1* est un excellent jeu à thème naval. Vous pilotez un bâtiment qui chasse les sous-marins (grenadage), les navires de surfaces (canon de 305) et les avions (mitrailleuses). Graphiquement remarquable, le jeu est passionnant (radar, sonar). Jeu d'estimation et de tactique, il met les nerfs à rude épreuve.



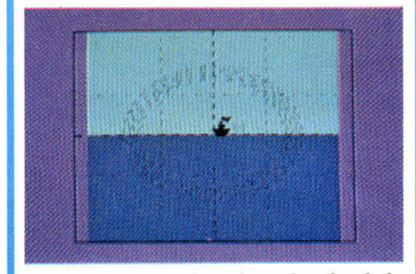
Au poste de pilotage, l'asdic indique la présence de sous-marin...



... à 30 mètres de profondeur dans le secteur 3.



Mais avant d'avoir pu lâcher vos grenades, l'ennemi vous envoie ses torpilles... et rate son coup!



Navire ennemi dans le radar de visée de vos canons de 305 mm.

• Le *DAI* de chez Indata, distribué par Multisoft, est une très belle machine. Son prix – 6 700 F – le range dans les micro-ordinateurs haut de gamme. Un peu cher peut-être, mais ses performances sont remarquables : 4 modes graphiques (512 × 244, 336 × 256, 160 × 130 et 72 × 65), synthétiseur à trois voix et 48 K de mémoire vive. A sa plus haute définition (512 points sur 244), il dépasse horizontalement la définition télé !



Le reste du tableau est classique : clavier type machine à écrire (57 touches, version anglaise QWERTY), un bon éditeur (pour modifier les lignes de programmes), une bonne documentation en français et la capacité de lire les cassettes de deux formats : standard et « micro ». De plus, une dynamique société de logiciels s'emploie à créer de nombreux programmes de jeux, Dialogue Informatique (27, rue Bargue, 75015 Paris).

• *The Philistine Ploy* et *The Lion's Share* sont les deux premières aventures d'une longue série dont le thème est celui de la Bible ! Ces jeux « qui ont mis 3 000 ans à être créés » ne nécessitent en aucune manière de connaître ou de potasser l'antique ouvrage. La pratique du jeu, un jeu d'aventure classique,



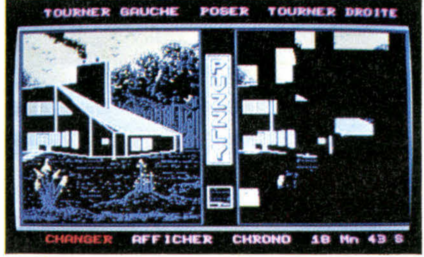
vous en convaincra. Un conseil : ne tentez surtout pas de prendre contact avec la population car si vous êtes reconnu, vous êtes condamné.



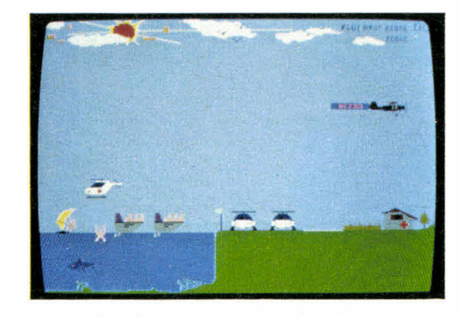
• *Quest :* une aventure pour *Apple II* et *IIe*. Un thème classique : vous êtes chargé par le Roi de débarrasser la région d'un dragon. Plus de 200 images haute résolution pour cette disquette double-face.



• *Puzzly,* distribué par Dialogue Informatique, donne une idée des performances graphiques du *DAI*. Il s'agit d'un puzzle. Le programme propose un morceau du dessin. Le joueur le déplace pour le mettre en position. Le score du joueur est compté en secondes.



• *Help* (distribué par Dialogue Informatique) est destiné au *DAI*. Cette cassette de jeu (350 F) reprend le thème célèbre des *Dents de la mer :*



en hélicoptère, vous devez empêcher les requins de dévorer les baigneurs, tout en évitant les avions publicitaires qui passent au-dessus de la plage.

• *The great book of games,* par Franz Ende.
Ces 46 programmes pour *Commodore 64* vous apprennent à utiliser les instructions graphiques et le son, mais aussi « comment programmer vos propres jeux ». Nous avons remarqué un « éditeur de sprites » (fichier de formes aisées à déplacer une fois construites) qui facilitera la tâche des joueurs-programmeurs. Cet ouvrage « made in » Californie, qui vient de paraître, n'est pas traduit (trouvé chez Sivea, 33 boulevard des Batignolles, 75008 Paris).



(Éd. Hofacker. 146 pages, 115 F).

photos Elmar-de Greef/D.R.

• L'Ordinateur de jeu Brandt *JO 7400* est une console de jeu à cartouches enfichables (prix public indiqué : environ 1 595 F); le prix des cartouches varie de 179 à 255 F. De plus, la console Brandt est munie d'un clavier permettant de programmer. Pour passer du jeu à la programmation, il faut avoir une cartouche-langage (environ 1 000 francs) : un Basic (Microsoft) de 16 K ROM, laissant à l'utilisateur 16 K RAM, c'est-à-dire une capacité en mémoire vive de 16 × 1 024, soit 16 384 signes. Avec 16 K-octets il est possible de programmer de très nombreux jeux ou de recopier les listings fournis dans de très nombreux ouvrages (*J. & S.* vous annoncera la sortie éventuelle d'un manuel de programmation spécifique du *JO 7400*).



Pour l'instant seuls des jeux d'adresse sont disponibles : *Catapult+, Syracuse, Chez Maxime, Grand prix+ Basket & Bowling+, Cosmos+, Satellit+, Flipper+* et *Billard+*. Ces cartouches *JO Pac*, spécialement étudiées pour cette console-micro, peuvent être utilisées sur la console *Philips C 52*. A l'inverse, les cartouches *Videopac* (des numéros 1 à 42) peuvent passer sur le *JO 7400*. Les jeux de réflexion viendront semble-t-il plus tard puisqu'une adaptation du jeu *des chiffres et des lettres* serait en préparation.



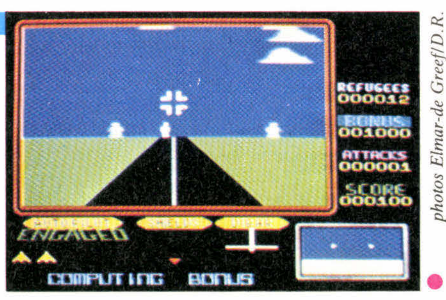
• *102 programmes pour TI.99/4A*, par Jacques Deconchat.
Les possesseurs de *TI.99/4A* ne doivent pas manquer l'ouvrage de Jacques Deconchat, par ailleurs prof de math au Lycée Turgot à Paris. Deux de ses précédents ouvrages (*Récréations pour TI 57*, tomes 1 et 2) l'ont conduit à programmer « très court » une fois sur micro-ordinateur. C'est l'une des grandes qualités des 102 listings de jeux qu'il propose. Il ne vous faudra jamais plus de 10 minutes au clavier pour les faire tourner. Les lecteurs de *J. & S.* ne découvriront pas de jeux nouveaux, mais tous les classiques y sont : du jeu de la vie à Othello en passant par le Master Mind, la chasse aux sous-marins et la course de voitures.
(Éditions du P.S.I. 240 pages. 110 F)

• *Jeux, trucs et comptes pour Commodore 64*, par Michel Benelfoul et Cyril Cambien.
Les 30 programmes en basic proposés visent plus directement la connaissance du basic que le fait de pratiquer des jeux. Cela dit de nombreux programmes peuvent servir dans les programmes de jeux réalisés par les possesseurs de 64 : une donne aux cartes, rapide et peu gourmande en pas de programme en est l'exemple type. A voir.
(Éditions du P.S.I. 184 pages. 110 F).

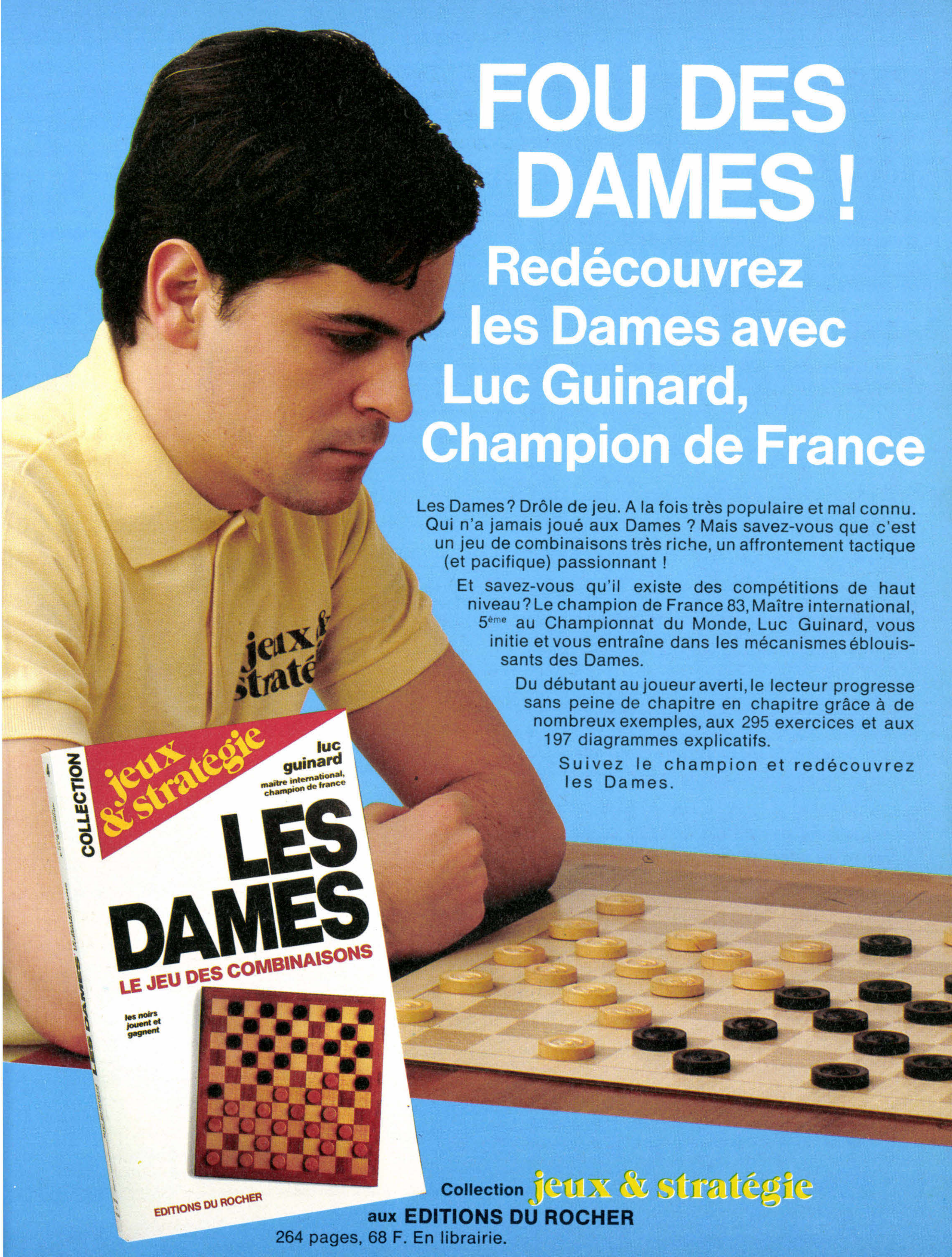
• *La conduite du Commodore 64*, par François Monteil.
Un ouvrage qui devrait faciliter la vie des débutants sur 64. Les deux thèmes les plus développés sont la gestion graphique de l'écran et le son. Les « sprites » (en français « lutins ») sont traités en détail. Vous saurez notamment comment programmer le fameux « glouton » de *Pac-Man* (affichage, taille, mise en couleur, rapport sprite-fond d'écran, collisions sprite/sprite et sprite/fond). Le succès du *Commodore 64* tient en partie à ses capacités graphiques; ce livre permet de les mettre à profit.
(Éditions Eyrolles. 126 pages. 80 F).

• *L'Oric à l'affiche*, par Jean-François Sehan, 20 programmes en basic.
Le sommaire annonce clairement la couleur : 8 jeux d'adresse, 10 de réflexion et 2 de hasard. Parmi les noms attribués aux jeux se cachent des best-sellers (par exemple Grenouille = *Frogger*, Chenille = *Centipède*). *Incendie, Autoroute, slalom, circuit 24, Canadair* et *Réflexe* complètent la panoplie des jeux « d'arcade ».
Parmi les jeux de réflexion, nous avons particulièrement remarqué l'*Awari* (un classique sur micro) qui se joue à peu de différence près comme l'Awélé. Le *Jackpot* et le *Baccara* sont au rendez-vous des jeux de hasard.
(Éditions du P.S.I. 136 pages. 90 F).

• *Zoom* est un jeu d'arcade pour *Spectrum;* à la fois simulateur de vol simplifié et jeu. Vous êtes au commande d'un avion, avec à bord des mitrailleuses et des missiles. Vous devez empêcher les bombardiers ennemis de lâcher des bombes sur la population. Proche de *Choplifter* sur Apple.



photos Elmar-de Greef/D.R.


FOU DES DAMES !
Redécouvrez les Dames avec Luc Guinard, Champion de France
Les Dames ? Drôle de jeu. A la fois très populaire et mal connu. Qui n'a jamais joué aux Dames ? Mais savez-vous que c'est un jeu de combinaisons très riche, un affrontement tactique (et pacifique) passionnant !
Et savez-vous qu'il existe des compétitions de haut niveau ? Le champion de France 83, Maître international, 5ème au Championnat du Monde, Luc Guinard, vous initie et vous entraîne dans les mécanismes éblouissants des Dames.
Du débutant au joueur averti, le lecteur progresse sans peine de chapitre en chapitre grâce à de nombreux exemples, aux 295 exercices et aux 197 diagrammes explicatifs.
Suivez le champion et redécouvrez les Dames.
COLLECTION
jeux & stratégie
luc guinard
maître international, champion de france
LES DAMES
LE JEU DES COMBINAISONS
les noirs jouent et gagnent
EDITIONS DU ROCHER
Collection jeux & stratégie
aux EDITIONS DU ROCHER
264 pages, 68 F. En librairie.

cryptographie

par Jean-Jacques Bloch

SURCHIFFREZ !

Vous voulez chiffrer efficacement un texte? Remplacez-en toutes les lettres par des nombres, puis tous ces nombres, à nouveau, par des lettres. C'est le surchiffrement littéral. Est-ce clair? Le résultat, lui, ne le sera certainement pas!

Remplacer des lettres, des mots d'un texte clair par un groupe de chiffres, de nombres, c'est accomplir un chiffrement par substitution. Ce chiffrement s'appelle un « antigramme ».
Il existe une autre opération qui consiste à appliquer à cet « antigramme » un ou plusieurs chiffrements, c'est le « surchiffrement » littéral.
Voici une technique classique qui permet sa réalisation. On dispose d'un tableau de surchiffrement littéral, où l'on trouve lettres et chiffres.
Chaque chiffre de l'« antigramme » est alors remplacé par une, deux ou trois lettres du tableau ci-contre. On obtient ainsi un surchiffrement littéral.

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
U	V	—	W	—	X	—	Y	—	Z

Voyons ceci d'une manière plus concrète. Soit le texte :
« il est possible de concevoir de nouveaux tableaux de surchiffrement ».
Nous désirons le surchiffrer.
• Première étape : coder une première fois le message. Nous avons choisi la clé QUATRE VING (T), et constitué une liste chiffrante arbitraire :

Q U A T R E V I N G
47 48 49 50 51 52 53 54 55 56

B C D F H J K L M O P S W X Y Z
57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72

Le message devient :

5464 5268 5067 6668 6854 5764 5259
5258 6655 5852 5366 5451 5952 5566
4853 5249 4870 5049 5764 5249 4870
etc...

• Deuxième étape : chiffrer l'antigramme ci-dessus.
Pour ce faire, nous avons utilisé un tableau de surchiffrement littéral, toujours à partir de la même clé QUATRE VING (T) :

0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
Q	U	A	T	R	E	V	I	N	G
B	C	D	F	H	J	K	L	M	O
P	S	W	X	—	Y	—	—	—	Z

Voici le cryptogramme surchiffré :

E R V H J A K N Y Q V I K K V M V N E R
J L K H Y D E G J W Y M V V E J Y N E A
Y T K V J R J U E O Y D E E V K H M J F
Y W R Z H N I B E P R G J L K H Y A R O
H M I Q E Z J D V N R M Y U E N V C J H
K B V P Y S E W K Y Y A J E Y Q

Et voilà!
Décrypter un tel message est quasiment impossible; à moins de posséder soit la clé de l'antigramme, soit celle du tableau de surchiffrement littéral...
Dans le premier problème qui suit, c'est ce que nous vous proposons justement...

problème n° 1 :

Que signifie le crypto suivant, sachant qu'il a été surchiffré à l'aide du même tableau de surchiffrement à clé, que dans le texte d'explication ci-dessus :

A V U G T F X E F D C I W A D T
A Q W B F D S O A L U Z W N T R
U G F X X H D O P V F R Q Z D M
T J C Z W N X A S G D I T P W K
U Y C L S E D M F H S I A A U J
F S X Y U G C L W D A T D Q W B
F A S O T P U Y X D X E W N C Z
S M U G T T C N S O F J X M A Z
T E X R X D D G A T X F W K U O
T H X R F A C Z F T S N X J X H
U Y C V D K S G U E F J

Problème n° 2 :

Quelle pensée d'Henri Michaux se dissimule dans ce cryptogramme? Donné ainsi, ce crypto est difficile à résoudre; pour ne pas vous décourager, voici un petit renseignement : un cavalier passa...

I R C S A E I I
R U P P S T L D
E L A N E A V R
R U ! H I E S E
N U G L T C U I
C L E A Q S U A
V Y E A Q P U O

Problème n° 3 :

Y O C R O L X E O Y A Z M K J O
C M J I U L D E O C Q O J E W O
C A L T W O C E O C Z O L X E O
Y A R M K O R A Q U L O C T W O
S O W I

A vos fréquences! Ce n'est pas très difficile. Mais retrouver la clef qui a servi à construire la liste chiffrante, voilà qui est plus complexe; mais sans doute plus facile pour les littérateurs que pour les cryptologues...

solutions page 121



LE CHATEAU DE NOXCAELORUM

Pour pratiquer un jeu de rôle, il faut au moins réunir deux personnes : un joueur et un Meneur de Jeu. Ici, vous pourrez jouer en solitaire. Mais vous ne serez pas seul pour autant. En face de vous, le Meneur de Jeu sera... votre calculatrice ou votre micro.

Ce mini-jeu de rôle proposé par Philippe Caillerec (1), de Gourin, vous entraîne dans une lutte pour la survie, à l'image de *D. & D.*

joueur : en solitaire contre le programme;

matériel : une calculatrice (TI 57, 57 LCD, 58, 58 C, 59 ou HP 33 E, 34 C, 15 C, 11 C) ou un micro-ordinateur, du papier, un crayon et une gomme;

but du jeu : premièrement, survivre; deuxièmement, atteindre le château de Noxcaelorum (voir le paragraphe « château »);

principe : le jeu se déroule sur un damier de 100 cases (figure 1); l'explorateur avance de case en case (mais pas en diagonale) en tapant les coordonnées de la case où il se rend; la machine affiche alors un nombre sous la forme K,XYZ, qui indique le type de terrain abordé, les objets, armes, talismans et monstres rencontrés. Le joueur note les évolutions des caractéristiques de son personnage;

caractéristiques du personnage : l'explorateur part de la case de son choix avec 150 points de vie (notés PV), 60 points de mouvement (PM), 0 point de force (PF) et 0 point d'expérience (PE). Sa « classe d'armure » (ou catégorie de combat) est de 10 (notée CA). Plus elle est faible, plus le personnage est fort. La CA ne peut pas être inférieure à 1;

évolution des caractéristiques : les PM permettent au personnage de se déplacer. Leur nombre diminue chaque fois que le personnage entre dans une case, en fonction du relief rencontré (voir paragraphe « déplacement »). Il augmente si le personnage trouve une cabane de repos (voir ce paragraphe). A 0 PM, le personnage meurt.

(1) qui gagne un abonnement d'un an à J. & S.

K	type de terrain	perte de PM
0	point d'eau	−3
1	marais	−2
2	forêt	−2
3	plateau	−3
4	plaine	−1
5	montagne	−4
7	château de Nox.	0

Tableau 1

X	événements
0, 5 ou 9	objets
1, 4 ou 8	monstres
3 ou 6	cabanes de repos
2 ou 7	nourriture

Tableau 2

Y	objets
1 ou 8	clef
4 ou 9	talisman de CA
0, 3 ou 7	P.E
5	pierre noire
2 ou 6	arme

Tableau 3

Figure 1 : *Le terrain de 100 cases.*

Z	armes et caractéristiques
0	poignard : + 10 PF lors de sa découverte
1	arc : + 20 PF lors de sa découverte
2	croix magique : + 15 PF lors de sa découverte
3	poudre anti-gnome
4	poudre anti-lycanthrope
5	poudre anti-zombie
6	poudre anti-succube
7	poudre anti-troll
8	poudre anti-chimère
9	poudre « tératolyte » (tue n'importe quel monstre)

Tableau 4

YZ	liste des monstres
01 à 10	gnomes
11 à 20	gobelins
21 à 30	zombies
31 à 40	lycanthropes
41 à 50	succubes
51 à 60	chimères
61 à 70	balrogs
71 à 80	trolls
81 à 90	momies
91 à 99	hommes-lézards

Tableau 5

Les PV s'épuisent à mesure que le personnage est contraint de combattre. Il en regagne en découvrant de la nourriture (voir les paragraphes « monstres » et « nourriture »). Le personnage gagne des PF en trouvant des armes (voir « armes »). Il ne vous reste plus qu'à suivre le mode opératoire correspondant à votre calculatrice ou à votre micro, puis à vous reporter à chacun des paragraphes qui suivent.

1. déplacements :

après avoir introduit les coordonnées de la case dans laquelle vous entrez, la machine répond par l'affichage du nombre K,XYZ. K indique le relief rencontré. Selon le relief, vous consommez des PM, comme le signale le tableau 1.
Les PM perdus sont à déduire de votre total de PM. La nature du terrain dans chaque case reste la même pendant une partie. Il est interdit de rester sur place et un déplacement ne peut s'effectuer que vers une case adjacente (mais pas en diagonale).

2. événements :

la valeur de X dans K,XYZ indique le type d'événement qui survient. Par exemple, si X = 5, vous découvrez un objet. Consultez le tableau 2, puis reportez-vous au paragraphe consacré à la nature de l'événement rencontré.

3. objets :

si la valeur de X a indiqué la découverte d'un objet, la valeur de Y vous précise la nature de cet objet. Consultez le tableau 3, puis le paragraphe correspondant.

a. les clefs : elles servent à pénétrer le château de Noxcaelorum. Sans l'une d'elles, il est impossible de finir une partie. Il y a 10 clefs différentes (A, B, C, ..., J) mais une seule ouvre le château (voir paragraphe « château »). Pour savoir laquelle vous avez trouvée, il suffit de relever la valeur du chiffre Z dans K, XYZ. Si

Z = 0, il s'agit de la clef A; Z = 1, la clef B, et ainsi de suite jusqu'à Z = 9 pour la clef J.

b. les talismans de classe d'armure : au départ le personnage est faible (CA = 10). Chaque fois qu'il découvre un talisman, sa CA diminue de 1 point. Il est le plus fort quand CA = 1. Si vous décidez d'abandonner un talisman, la CA augmente de 1 point. Z n'intervient pas ici.

c. les points d'expérience : Z dans K,XYZ indique le nombre de points d'expérience que vous gagnez. C'est votre score. Si Z = 0, PE = 10 (voir le paragraphe « décompte des points »).

d. les pierres noires : vous ne pouvez en transporter plus de deux. Une pierre noire permet d'ouvrir le passage secret au château de Noxcaelorum et de quitter la région (et donc de gagner la partie). Il ne vous restera plus qu'à compter vos points d'expérience (PE). Z, lors de la découverte d'une pierre noire, est le coefficient multiplicateur des PE lors du décompte final.

e. les armes : quand X de K,XYZ a désigné un objet, que Y a indiqué une arme, Z précise de quelle arme il s'agit. Consultez le tableau 4. Règles d'usage des armes : chaque poudre ne s'utilise qu'une seule fois. Les poudres spécifiques d'un monstre n'affectent que la catégorie de ce monstre. Le « tératolyte » tue n'importe quel monstre.

4. les monstres :

quand X de K,XYZ vous indique qu'un monstre s'interpose sur votre chemin, le nombre YZ (de 00 à 99) précise la famille du monstre, Y sa force d'attaque et Z sa résistance. Consultez le tableau 5. Plusieurs cas se présentent :

- si vous possédez la poudre empoisonnée qui est spécifique du monstre, vous perdez seulement autant de PV que sa force d'attaque Y;
- si la résistance du monstre Z est nulle, il fuit. Vous ne perdez pas de PV;
- si la force d'attaque Y du monstre est nulle, il peut vous servir de gibier et rapporte autant de PV que sa résistance Z, mais pour cela il faut pouvoir le chasser grâce à un arc, un poignard ou une croix magique. Si vous n'avez pas l'une de ces armes, le gibier s'enfuit et ne vous rapporte aucun PV;
- dans tous les autres cas, il y a combat. Multipliez Y par Z puis retranchez le total de vos PF, vous obtiendrez ainsi le montant de la perte en PV. Si votre PV devient nul ou inférieur à 0, vous êtes mort.

Précisons que le monstre 00 n'est que le fruit de votre imagination, vous ne perdez aucun PV.

5. cabanes de repos :

elles permettent de récupérer des PM. Divisez le nombre YZ par CA, arrondissez à l'entier inférieur. Le résultat est le nombre de PM récupérés.

6. la nourriture :

elle permet de récupérer des PV. Divisez YZ par PC, arrondissez à l'entier supérieur. Le résultat est le nombre des PV récupérés, à ajouter au total des PV.

7. le château :

quand le chiffre K vaut 7, vous vous trouvez devant l'énorme porte du château de Noxcaelorum. Pour l'ouvrir, il faut que vous possédiez la clef correspondant à la serrure. Il faut que la lettre qui désigne l'une de vos clefs trouvées en chemin corresponde à la colonne dans laquelle se trouve le château. Par exemple, le château se trouve dans la colonne de valeur X = 5 et vous possédez la clef F; vous pouvez entrer. Sinon, il faudra chercher la bonne clef.

Si vous avez une pierre noire et êtes entré dans le château, vous gagnez.

Si vous n'avez pas de pierre noire, mais que vous possédez plus de 150 points en faisant le total PV + PM, vous parvenez à ouvrir le passage secret et vous gagnez également.
Comme dans tout conte qui se respecte, au moment de partir, vous découvrez une charmante princesse (ou un charmant prince). Si vous voulez l'emmener, il faudra avoir deux pierres noires ou 300 points au total PM + PV.
Il ne vous reste plus, ensuite, qu'à faire le total de vos PE.

8. décompte des points d'expérience :

le nombre des PE est à multiplier par le coefficient de la pierre noire qui vous a servi à ouvrir le passage secret du château. Si vous avez décidé de délivrer la princesse (ou le prince), vous pouvez additionner les coefficients des deux pierres noires avant de multiplier vos PE par cette somme. De plus, chaque talisman, clef ou arme compte pour 15 points d'expérience. Vous obtenez un score que vous pourrez essayer de battre à chaque partie. Bonne exploration!

PROGRAMME POUR TI 57

00	81		R/S
01	32	0	STO 0
02	81		R/S
03	32	1	STO 1
04	01		1
05	34	2	SUM 2
06	33	4	RCL 4
07	55		×
08	43		(
09	33	0	RCL 0
10	75		+
11	33	1	RCL 1
12	44		)
13	85		=
14	60		2nd Rad
15	28		2nd sin
16	40		2nd |x|
17	55		×
18	05		5
19	85		=
20	49		2nd Int
21	32	3	STO 3
22	33	0	RCL 0
23	55		×
24	33	1	RCL 1
25	75		+
26	33	2	RCL 2
27	55		×
28	33	4	RCL 4
29	85		=
30	29		2nd cos
31	40		2nd |x|
32	48	3	2nd Fix 3
33	32	5	STO 5
34	33	0	RCL 0
35	75		+
36	33	1	RCL 1
37	85		=
38	66		2nd x = t
39	61	0	SBR 0
40	33	3	RCL 3
41	75		+
42	33	5	RCL 5
43	85		=
44	71		RST
45	86	0	2nd Lbl 0
46	07		7
47	32	3	STO 3
48	−61		INV SBR

Mode opératoire pour TI 57 :

1. faire LRN, introduire les 49 pas du programme, puis faire LRN à nouveau;

2. taper un nombre quelconque entre 1 et 1000 puis, en cachant l'affichage, taper la séquence d'instructions suivantes : STO 4 + 1/x = x RCL 4 $\sqrt{x}$ = 2nd tan (attendre deux secondes) x 1000 = INV 2nd Int EE 2 2nd Int 2nd |x| STO 7 CLR RST;

3. pour chaque tour de jeu, taper les coordonnées de la case sur laquelle votre personnage a abouti à la suite de son déplacement, sous la forme X R/S Y R/S;

4. la calculatrice affiche un nombre sous la forme K,XYZ (voir texte);

5. pour un nouveau tour de jeu, reprendre au point 3;

6. pour une nouvelle partie, reprendre au point 2.

PROGRAMME POUR TI 57 LCD

00	61.00	STO 0
01	65	×
02	13	R/S
03	61.85.00	STO + 0
04	85	+
05	01	1
06	61.85.01	STO + 1
07	53	(
08	71.01	RCL 1
09	65	×
10	71.02	RCL 2
11	95	=
12	43	cos
13	50	2nd |x|
14	13	R/S
15	71.00	RCL 0
16	65	×
17	71.02	RCL 2
18	95	=
19	42	sin
20	50	2nd |x|
21	65	×
22	05	5
23	95	=
24	58	2nd Intg
25	85	+
26	71.00	RCL 0
27	26	2nd x = t
28	07	7
29	93	.
30	95	=
31	13	R/S

Mode opératoire pour TI 57 LCD :

1. ON/C, faire 2nd Part 3, la machine affiche 32.3 (soit 32 pas et 3 mémoires);

2. appuyer sur LRN, 2nd CP, introduire les 32 pas du programme, appuyer à nouveau sur LRN;

3. taper un nombre quelconque compris entre 1 et 1000;

4. taper la séquence d'instructions suivantes en masquant l'affichage : STO 2 + 1/x = x RCL 2 √x = tan (attendre 2 secondes) x 1 EE 3 = 2nd Frac x 1 EE 2 = 2nd Intg 2 nd |x| x ⇆ t ON/C 2nd Fix 3 STO 1 RST;

5. pour chaque tour de jeu, introduire les coordonnées de la case où se trouve votre personnage, sous la forme X R/S Y R/S (par exemple pour la case 52, taper 2 R/S 50 R/S);

6. la machine affiche d'abord un nombre sous la forme 0.XYZ (noter .XYZ); appuyer sur R/S, la machine affiche un nombre K.000 (noter K de manière à avoir le nombre complet K.XYZ); toutes les valeurs de K supérieures à 7 valent 7;

7. pour un nouveau tour de jeu, reprendre au point 5;

8. pour une nouvelle partie, reprendre au point 3.

Les nombreux amateurs de TI 57 LCD trouveront en « post-scriptum » le listing du programme SURVIE paru dans J. & S. n° 24. A vos dictionnaires!

PROGRAMME POUR TI 58, 58 C et 59

000	91	R/S
001	42	STO
002	00	00
003	55	+
004	01	1
005	00	0
006	95	=
007	42	STO
008	01	01
009	69	2nd Op
010	22	22
011	43	RCL
012	04	04
013	65	×
014	43	RCL
015	00	00
016	95	=
017	38	2nd sin
018	50	2nd |x|
019	65	×
020	05	5
021	95	=
022	59	2nd Int
023	42	STO
024	03	03
025	43	RCL
026	01	01
027	59	2nd Int
028	65	×
029	43	RCL
030	01	01
031	22	INV
032	59	2nd Int
033	65	×
034	01	1
035	00	0
036	00	0
037	85	+
038	43	RCL
039	02	02
040	65	×
041	43	RCL
042	04	04
043	95	=
044	39	2nd cos
045	50	2nd |x|
046	42	STO
047	05	05
048	43	RCL
049	00	00
050	22	INV
051	67	2nd x= t
052	00	0
053	57	57
054	07	7
055	42	STO
056	03	03
057	43	RCL
058	03	03
059	85	+
060	43	RCL
061	05	05
062	95	=
063	81	RST
064	76	2nd Lbl
065	11	A
066	42	STO
067	04	04
068	85	+
069	35	1/x
070	95	=
071	65	×
072	43	RCL
073	04	04
074	34	√x
075	95	=
076	70	2nd Rad
077	30	2nt tan
078	65	×
079	03	3
080	22	INV
081	28	2nd log
082	95	=
083	22	INV
084	59	2nd Int
085	52	EE
086	02	2
087	59	2nd Int
088	50	2nd |x|
089	32	x ⇄ t
090	25	CLR
091	42	STO
092	02	02
093	58	2nd Fix
094	03	3
095	81	RST

Mode opératoire pour TI 58, 58 C et 59 :

1. appuyer sur LRN, introduire le programme, LRN;

2. taper un nombre quelconque entre 1 et 1000, puis appuyer sur A;

3. pour chaque tour de jeu, taper le numéro de la case puis R/S, la machine affiche un nombre sous la forme K.XYZ. Il faut préciser que le numéro de la case correspond à la somme de ses coordonnées; par exemple la case de coordonnées x = 2 et y = 50 est la case numéro 52;

4. pour un nouveau tour de jeu, reprendre au point 3;

5. pour une nouvelle partie reprendre au point 2.

PROGRAMME POUR HP 33

01		23	0	STO 0
02			1	1
03	23	51	1	STO + 1
04		24	2	RCL 2
05		24	0	RCL 0
06			61	×
07		14	7	f sin
08		15	34	g ABS
09			5	5
10			61	×
11		15	32	g INT
12		24	0	RCL 0
13			1	1
14			0	0
15			71	+
16		15	32	g INT
17		14	73	f LASTx
18		15	33	g FRAC
19			61	×
20			33	EEX
21			2	2
22			61	×
23		24	1	RCL 1
24		24	2	RCL 2
25			61	×
26			51	+
27		14	8	f cos
28		15	34	g ABS
29		24	0	RCL 0
30		24	3	RCL 3
31		14	61	f x ≠ y
32		13	35	GTO 35
33			7	7
34			22	R↓
35			22	R↓
36			22	R↓
37			51	+

Mode opératoire pour HP 33 :

1. ON, placer le curseur en position PRGM, taper les instructions du programme, puis placer le curseur en position RUN;

2. taper un nombre quelconque compris entre 1 et 1000, puis la séquence suivante : STO 2 ENTER ↑ g 1/x x ⇆ y + f last x f √x × g RAD f tan EEX 3 × g FRAC EEX 2 × g INT g ABS STO 3 f FIX 3 Clx STO 1 g RTN;

3. pour chaque tour de jeu, taper le numéro de la case où se trouve votre personnage (le numéro de la case est la somme de ses coordonnées, par exemple la case x = 2et y = 50 est la case numéro 52); la machine affiche un nombre sous la forme K.XYZ;

4. pour un nouveau tour de jeu, reprendre au point 3;

5. pour une nouvelle partie, reprendre au point 2.

PROGRAMME POUR HP 34 C, 11 C 15 C

001	25	13	11	h LBL A
002		23	0	STO 0
003			1	1
004	23	51	1	STO + 1
005		24	2	RCL 2
006		24	0	RCL 0
007			61	×
008		14	7	f sin
009		25	34	h ABS
010			5	5
011			61	×
012		25	32	h INT
013		24	0	RCL 0
014			1	1
015			0	0
016			71	+
017		25	32	h INT
018		25	0	h LSTx
019		25	33	h FRAC
020			61	×
021			33	EEX
022			2	2
023			61	×
024		24	1	RCL 1
025		24	2	RCL 2
026			61	×
027			51	+
028		14	8	f cos
029		25	34	h ABS
030		24	0	RCL 0
031		24	3	RCL 3
032		14	61	f x ≠ y

033		22	0	GTO 0
034			7	7
035		15	22	g R↓
036	25	13	0	h LBL 0
037		15	22	g R↓
038		15	22	g R↓
039			51	+
040			74	R/S
041	25	13	12	h LBL B
042		23	2	STO 2
043			31	ENTER
044		25	2	h 1/x
045			21	x⇆y
046			51	+
047		25	0	h LSTx
048		14	3	f$\sqrt{x}$
049			61	×
050		15	12	g RAD
051		14	9	f TAN
052			33	EEX
053			3	3
054			61	×
055		25	33	h FRAC
056			33	EEX
057			2	2
058			61	×
059		25	32	h INT
060		25	34	h ABS
061		23	3	STO 3
062	14	11	3	f FIX 3
063			34	CLx
064		23	1	STO 1

Mode opératoire pour HP 34 C, 11 C, 15 C :

1. placer le curseur sur PRGM, introduire le programme, puis replacer le curseur sur RUN;
2. taper g RAD;
3. taper un nombre quelconque compris entre 1 et 1000 et appuyer sur B;
4. pour chaque tour de jeu, taper le numéro de la case, puis appuyer sur A (le numéro de la case est la somme de ses coordonnées; la case x = 2 et y = 50 porte le numéro 52); la machine affiche un nombre sous la forme K.XYZ;
5. pour un nouveau tour de jeu, reprendre au point 4;
6. pour une nouvelle partie, reprendre au point 2.

BASIC

Le programme fonctionne sur toutes les machines disposant du code international ASCII (tous les micros sauf le *ZX*). L'algorithme est identique à celui qui a été indiqué pour les calculatrices. Il est donc particulièrement simple et ouvert à toutes modifications.
Précisons néanmoins que les deux points (:) séparent des instructions placées sous un même numéro de ligne. Il est possible de dissocier les instructions, chacune ayant son numéro de ligne. Par exemple 520 FOR I = 1 TO PV : PRINT « . » : NEXT I peut aussi s'écrire 520 FOR I = 1 TO PV 521 PRINT « . » 522 NEXT I.
En ligne 370, il est demandé au programme de choisir une valeur comprise entre 0 et 99.
Enfin, les points-virgules sont parfois placés en fin de ligne d'instruction pour éviter un saut de ligne. Par exemple la saisie d'information placée en ligne 60 (INPUT X) se fera à l'écran sur la même ligne que « POSITION EN X » (instruction de la ligne 50).

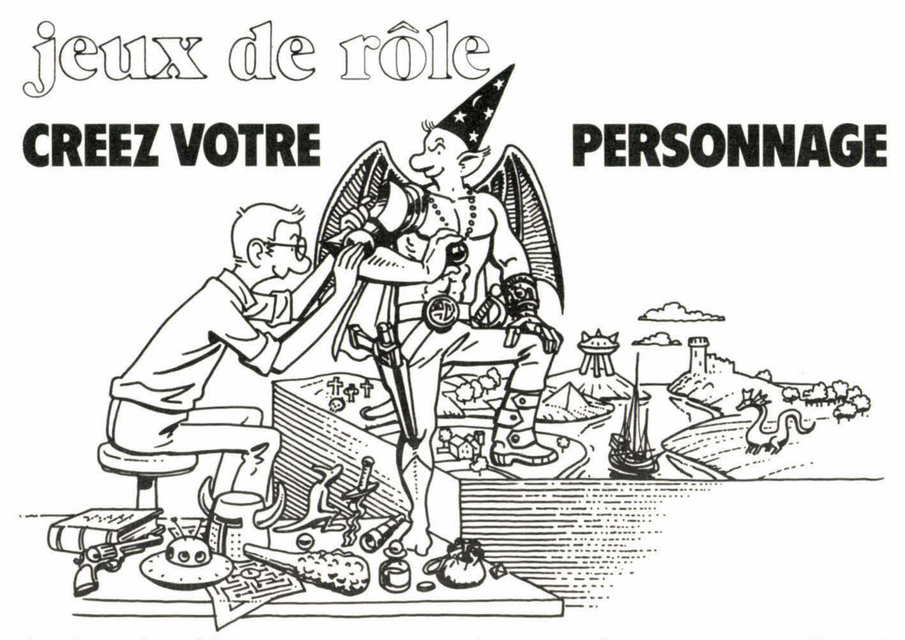
```
10  PRINT "TAPEZ UN NOMBRE (000-9
     99) ";
20  INPUT Z
30  PRINT "DIFFICULTE (5 A 50) ";

40  INPUT NI
50  PRINT "POSITION EN X ";
60  INPUT X
70  PRINT "POSITION EN Y ";
80  INPUT Y
90  PRINT "DIRECTION : 1=NORD/2=E
     ST/3=SUD/4=OUEST"
100 D = Z
110 F = Z + (1 / Z)
120 C =  SQR (Z)
130 Z = F * C
140 Z =  TAN (Z) * 100
150 Z =  ABS ( INT (Z) - (Z)) * 1
     00
160 Z =  INT (Z / 10)
170  PRINT "+-------------------
     -----------------+"
180  PRINT "POSITION  X="X;"   Y=
     "Y
190  PRINT "+-------------------
     -----------------+"
200  INPUT "ACTION ----->";DI
210 T = T + 1
220  IF DI = 1 THEN Y = Y + 1
230  IF DI = 2 THEN X = X + 1
240  IF DI = 3 THEN Y = Y - 1
250  IF DI = 4 THEN X = X - 1
260 B =  INT ( ABS ( SIN (D * (X +
     Y))) * 5)
270 C =  ABS ( COS ((X * Y) + (T *
     D))) * 1000
280 C =  INT (C):C = C / 1000
290 N = X + Y
300  IF N = Z AND T > NI THEN B =
     7
310 N = B + C
320  PRINT "VALEUR--->"N
330  IF  INT (N) <  > 2 THEN  GOTO
     170
340  IF  INT (N) = 2 THEN  PRINT
     "CHASSE (O/N) ";: INPUT A$
350  IF A$ = "O" THEN  GOTO 380
360  GOTO 170
370 PT =  INT ( RND (1) * 100)
380  PRINT "COMBIEN DE PV ";
390  INPUT PV
400  PRINT "COMBIEN DE PM ";
410  INPUT PM
420  PRINT "COMBIEN DE PF ";
430  INPUT PF
440  PRINT "COMBIEN DE CA ";
450  INPUT CA
460  PRINT "QUELLE ARME "
470  PRINT "TAPER LE NOM OU 0 SI
     AUCUNE"
480  INPUT A$
490  IF  ASC (A$) = 65 THEN BN =
     40
500  IF  ASC (A$) = 67 THEN BN =
     20
510  IF  ASC (A$) = 80 THEN BN =
     10
520 PT = (PM + PV + PE + 100 + BN
     ) / CA + .1
530  FOR I = 1 TO PV: PRINT ".": NEXT
     I
540 RT =  INT ( RND (1) * 100)
550  IF RT <  = PT THEN  PRINT "T
     OUCHE ! +" INT (RT / 2.5);"
     PV OU PM": GOTO 580
560  PRINT "RATE !"
570  PRINT : PRINT
580  GOTO 170
```

Stéphane Barizien et Michel Brassinne ●

jeux de rôle

CREEZ VOTRE PERSONNAGE



Le jeu de rôle vous tente, mais vous êtes encore effrayé par l'apparente complexité des règles? Eh bien, suivez le guide. Et commencez immédiatement par créer votre personnage et lui faire vivre sa première aventure. Vous verrez : le jeu de rôle... c'est pas sorcier!

Avant de vous faire naître et vivre un personnage, rappelons aux « débutants » ce que sont les jeux de rôle : ils rassemblent de 2 à 10, voire 15 joueurs et un meneur de jeu. Les joueurs « explorent », sous forme de dialogue avec le meneur de jeu (M.J.), le « lieu » fictif que celui-ci a imaginé. Chaque joueur pénètre dans cet univers par l'entremise d'un personnage, dont il joue le rôle, à la manière d'un acteur. Le M.J. tient le rôle d'arbitre, indiquant aux joueurs si les actions qu'ils décident de faire exécuter par leurs personnages réussissent ou échouent. Pour en décider, le M.J. s'appuie sur une règle, celle du jeu de rôle qu'il a choisi. Le rôle du M.J. l'amène également à décrire avec précision le « décor » qui environne les personnages; et ce, chaque fois que les joueurs le demandent.

Si les personnages ont une « profession » (guerrier, magicien, voleur, dans *Donjons & Dragons* ou romancier, archéologue, journaliste dans *Call of Cthulhu,* etc.), ce n'est jamais par cet aspect que le joueur prend contact avec son personnage. La règle de chaque jeu de rôle commence par dresser la liste des « caractéristiques » qui le définissent. Ce sont des traits de personnalité, physiques et psychiques, parmi lesquels la force, l'intelligence, l'habileté, la constitution (solidité physique) et le charisme (aptitude à imposer son opinion) comptent parmi les plus fréquentes.

Ces qualités sont autant de variables qui n'attendent plus que d'être associées à une valeur numérique, une « note » (sur 18, 20 ou 24, le plus souvent). Plus le nombre est élevé, plus le personnage est brillant dans le domaine considéré. Quand les habitués des jeux de rôle disent qu'il faut « tirer les caractéristiques », ils n'évoquent rien d'autre que cette phase initiale du jeu qui consiste à attribuer une valeur numérique à chacune des caractéristiques qui composent le personnage. Comment procéder?

Chaque jeu de rôle a sa règle, mais il existe finalement trois méthodes.

- La première aléatoire : *Donjons & Dragons, Call of Cthulhu, Runequest, Ultime Épreuve* et *Stormbringer* proposent d'associer à chaque caractéristique le résultat obtenu en faisant la somme des points d'un jet de 3 dés à 6 faces, on dit « un jet de 3D6 ». L'échelle de valeur s'étend donc de 3 à 18 pour chaque caractéristique. Avec un résultat entre 9 et 12 pour une caractéristique, le personnage sera « moyen ». Au-dessus, il sera plus fort; en dessous, plus faible.
- La deuxième non aléatoire : le joueur dispose d'un certain nombre de points, 100 par exemple, qu'il doit répartir sur les différentes caractéristiques qui composent le personnage. Cette procédure est en vigueur dans *Daredevils, Magikon* ou *Aftermath*.
- La troisième est une combinaison des deux précédentes : le joueur attribue le résultat de jets de dés aux différentes caractéristiques, puis augmente celles de son choix en « piochant » des points dans une somme destinée à cet effet. Ces procédures simulent les aléas de la génétique (lancers de dés) et l'acquis (répartition de points au choix). L'essentiel étant dans tous les cas de faire naître un personnage, avec ses qualités et ses défauts.

Mais trêve de méthodologie! Le moment est venu pour vous de « construire », de modeler votre premier personnage. Mais peut-être en avez-vous déjà fait naître (et trépasser!) une bonne dizaine! Quel que soit le cas, il est grand temps de découvrir comment, à l'image d'autres jeux de rôle, se façonne un personnage de *MEGA* (le jeu de rôle du numéro hors-série de *J. & S.*, actuellement en vente en kiosque).

Un papier, un crayon et quatre dés à 6 faces suffiront. Dix caractéristiques vont donner vie à votre personnage. Cinq définissent son psychisme : l'intelligence, l'esprit de décision, la volonté, l'équilibre psychique et la communication. Cinq autres tracent son portrait physique : la perception, les réflexes, la force, la vitalité et l'adaptation. Chacune d'elles est désignée par son initiale ou les deux premières lettres (Vi et Vo). Tracez trois grilles, à l'image de celle de la figure 1. Elles correspondent aux trois tentatives de création auxquelles vous avez droit. L'une d'elles en fera un personnage « prêt-à-vivre ». Prenez les 4 dés et procédez comme suit :

1. lancez les 4 dés et faites la somme des points;

2. inscrivez le total dans une case (encore vide) de la grille que vous avez commencé de remplir;

3. les trois grilles sont-elles remplies? Si oui, allez au point 6; sinon, allez au point 4;

4. toutes les cases de la grille commencée sont-elles remplies? Si oui, allez en 5; sinon, allez en 1;

5. passez à la grille suivante; allez au point 1;

6. Choisissez l'une des trois grilles (votre personnage) et rayez les deux autres.

Comme au Yams, il est tentant d'attendre un « bon tirage » pour la

1. remarquer un bruit ténu	mP × 3
2. déceler une présence	(mP + mA + mE) × 4
3. crocheter une serrure	(mP + mA + mI) × 4
4. ouvrir un coffre	(mP + mA) × 4
5. désamorcer un piège	(mI + mA + mVo) × 4
6. convaincre la patrouille	(mC + mD + mI) × 4
7. effectuer une progression discrète	(mA + mR + mP) × 4
8. grimper, escalader	(mR + mP + mVi) × 4
9. se camoufler	(mE + mA + mVo) × 4

Figure 2 : *table de pourcentage de réussite d'une action.*

caractéristique que l'on désire privilégier. Mais avec l'attente, le risque grandit. A vous de prendre des risques mesurés.

I 16	P 12
D 10	R 8
Vo 7	F 15
E 9	Vi 12
C 11	A 16

Figure 1 : *la grille de caractéristiques du personnage, une fois remplie.*

En plus de ces dix caractéristiques, votre personnage a des « aptitudes » (les « dons » dans *Daredevils,* les « talents » dans *Légendes*). Dans *MEGA,* elles sont calculées à partir des caractéristiques qui figurent dans la grille que vous avez choisie. Saura-t-il désamorcer un piège avec efficacité? Crocheter une serrure avec dextérité? Se déplacer discrètement? Séduire des êtres venus d'ailleurs? Pour le savoir, il faut commencer par retrancher 10 de chaque caractéristique. Si vous avez 13 en force, vous garderez 3; si vous avez 8 en communication, vous garderez −2, etc. C'est ce que dans *MEGA,* on appelle « marge de caractéristique ». C'est de la somme de plusieurs de ces marges que dépend le pourcentage de réussite de votre personnage dans chaque activité.

La figure 2 montre comment mesurer ces pourcentages. Ainsi, pour savoir quelle est votre chance de crocheter une serrure, vous ferez la somme des marges de perception, adaptation et intelligence, puis vous la multiplierez par 4. Avec 12, 10 et 14, vous auriez (2 + 0 + 4) × 4, soit 24 % d'y parvenir. Le « tirage de pourcentage » est l'action du M.J. qui indique si vous y parvenez vraiment au moment où vous entreprenez cette action. Comment fait-il? Il tire au hasard une valeur comprise entre 1 et 100. En suivant notre exemple, si le tirage donne une valeur comprise entre 1 et 24, l'action est considérée comme réussie. De 25 à 100, c'est un échec. L'ensemble de cette procédure permet de simuler la part que prend chaque trait de caractère dans une action et la probabilité de le voir se réaliser.

Votre personnage a des « points de vie ». Ceux de la vitalité pour sa santé physique et ceux de son équilibre pour sa santé mentale. Il peut en perdre (combats, accidents, traumatismes) et en regagner (soins, repos). Mais si jamais il advient qu'il « tombe à zéro » dans l'une ou l'autre de ces caractéristiques, il mourra ou deviendra fou!

Si vous savez l'emmener jusqu'au terme d'une aventure, et c'est là une des grandes caractéristiques des jeux de rôle, votre personnage pourra être à nouveau utilisé. L'expérience acquise lui conférera des caractéristiques meilleures et donc une plus grande chance de survivre.

Afin d'accomplir à votre nouveau personnage ses premiers pas, nous avons créé pour vous une courte aventure en solitaire, qui vous permettra de tester ses aptitudes et votre manière de les utiliser.

LE DOMAINE D'ICA

Votre mission est de ramener les précieux documents qui sont enfermés dans les coffres d'un centre d'espionnage ennemi. Y parviendrez-vous?

nombre de joueurs : en solitaire ou à plusieurs;

matériel : une feuille sur laquelle figurent les pourcentages de réussite de votre personnage (voir texte), un crayon, deux dés à 10 faces (l'un représentant les dizaines; l'autre, les unités) ou un annuaire (ouvrir au hasard, prendre les deux derniers chiffres du numéro de téléphone en haut et à droite d'une page). Cette procédure est le « tirage de pourcentage » (noté T %). Un (petit) pion représentant votre personnage. Le jeu se déroule sur le plan qui vous est proposé;

but du jeu : parti de la flèche située en bas du plan, il faut ouvrir tous les coffres de la maison et revenir à son point de départ; avoir au moins un point de Vitalité au retour.

Placez votre pion sur la flèche. Déplacez-le vers un nombre ou un symbole. Si c'est un nombre, suivez la procédure A; si c'est un symbole (serrure, mur, piège, coffre), la procédure B.

Procédure A :

1. déplacez votre personnage vers un point voisin (nombre ou symbole);

2. le nombre indiqué représente le pourcentage de « chances » qu'une patrouille surgisse. Faire T %. Si le tirage est inférieur ou égal au nombre, aller en 3 ou 4 (au choix); sinon, en 1;

3. tentez une « progression discrète » (voir le calcul de ce pourcentage sur la figure 2 ou votre feuille de personnage); si c'est un échec, aller en 5; sinon, en 1;

4. essayez de vous « camoufler ». C'est une réussite, allez en 2; échec, en 5;

5. tentez de « convaincre » la patrouille (% n° 6 de la fig. 2) que vous n'êtes pas un espion. Faites T %. Réussite : retournez d'où vous venez. Échec, allez en 6 ou 7 (au choix);

6. essayez de « fuir ». Faites T % en appliquant (mVi + mVo + mR) × 4; échec : −1 point de Vitalité et allez en 7; réussite : retournez d'où vous venez;

7. tentez de « combattre » la patrouille. Faites T % en appliquant (mF + mR + mVi) × 4. Réussite : allez en 1; échec : − 2 points de vitalité et retournez d'où vous venez.

Procédure B :

Quand vous arrivez devant une serrure, un mur, une paroi abrupte ou un piège, vous devez effectuer un T % (voir figure 2). Si c'est un échec, vous ne pouvez pas passer. Il vous est possible d'effectuer de

nouveaux essais. Mais chaque échec augmente de 10 le % qu'une patrouille apparaisse dès que le personnage arrivera sur un nombre. En cas de chute (échec à l'escalade d'un mur ou d'une paroi), le personnage perd un point en Vi. En cas d'échec devant un obstacle, il est toujours possible de faire demi-tour. L'ouverture d'un coffre permet de s'emparer de son contenu.
Avant d'avancer vers un nombre, il est possible de faire un T % sur le fait de déceler une présence ou un bruit. Cet essai déterminera votre % de réussir un « camouflage » et de convaincre si une patrouille apparaît. Mais, si vous avez réussi votre tentative de déceler une présence ou un bruit, le % de voir apparaître une ronde diminue de 10, une fois parvenu à ce point.

Michel Brassinne et Gildas Sagot

MEGA : VOTRE PERSONNAGE SUR MICRO

Le listing qui vous est proposé permet de mettre sur pied de façon exhaustive un personnage de *MEGA*. Vous y découvrirez son poids, sa taille, sa réputation et même sa beauté! Ces variables n'intervenant pas dans notre terrain d'aventure, nous avons préféré ne pas en faire mention. Il est écrit en basic « très standard » et ne comporte aucune instruction spécifique. Pour éviter des sauts de ligne, nous avons « habillé » au minimum ce programme (il faudra notamment rajouter des pointillés pour obtenir une meilleure lisibilité).

```
10 DIM MA(3,10),P(17)
20 DIM A$(15),A(3,15),T(30)
30 A$(1) = "1-INTELLIGENCE....:"
40 A$(2) = "2-PERCEPTION......:"
50 A$(3) = "3-DECISION........:"
60 A$(4) = "4-REFLEXE.........:"
70 A$(5) = "5-VOLONTE.........:"
80 A$(6) = "6-FORCE...........:"
90 A$(7) = "7-EQUILIBRE......:"
100 A$(8) = "8-VITALITE.......:"
110 A$(9) = "9-COMMUNICATION..:"
120 A$(10) = "10-ADAPTATION...:"
130 FOR G = 1 TO 3
140 FOR C = 1 TO 10
150 PRINT "GRILLE "G;"-JET "C;: PRINT : PRINT
160 FOR I = 1 TO 4
170 X = INT ( RND (1) * 5) + 1
180 PRINT " "X;" ";
190 T = T + X
200 NEXT I
210 PRINT "TOTAL -->";T: PRINT
220 PRINT "AU CHOIX :"
230 FOR I = 1 TO 10: PRINT A$(I);A(G,I): NEXT I
240 PRINT "TAPEZ UN NUMERO-->";
250 INPUT Z
260 IF Z < 1 OR Z > 10 THEN GOTO 240
270 IF A(G,Z) < > 0 THEN PRINT "DEJA CHOISIE !": GOTO 220
280 A(G,Z) = T
290 MA(G,Z) = T - 10
300 T = 0
310 HOME : NEXT C: NEXT G
320 FOR G = 1 TO 3
330 FOR I = 1 TO 10
340 PRINT A$(I);A(G,I)
350 T(G) = T(G) + A(G,I)
360 NEXT I: PRINT "TOTAL :"T(G): PRINT "-----------------":
370 INPUT W$
380 NEXT G
390 FOR G = 1 TO 3:T(G) = 0: NEXT G
400 PRINT "<R>EVOIR OU <C>HOISIR UNE GRILLE ";
410 INPUT R$
420 IF R$ = "R" THEN GOTO 320
430 PRINT "CHOIX (1,2 OU 3)";
440 INPUT G
450 FOR I = 1 TO 10
460 M(I) = MA(G,I)
470 NEXT I
480 PRINT "NOM DU PERSONNAGE :"
490 INPUT NP$
500 PRINT "(H)OMME OU (F)EMME ": PRINT "(TAPEZ H OU F, PUIS <RETURN>)
510 INPUT SX$
520 GOTO 610
530 REM ********=4D6=*********
540 Z = 0
550 FOR I = 1 TO 4
560 X = INT ( RND (1) * 7)
570 Z = Z + X
580 NEXT I
590 RETURN
600 REM *********************
610 GOSUB 540: REM LE POIDS
620 P = Z * 4
630 IF SX$ = "H" THEN P = P + 30

640 IF SX$ = "F" THEN P = P + 20
650 GOSUB 540: REM TAILLE
660 G = Z
670 T = (G * 2) + P + 80
680 GOSUB 540: REM BEAUTE
690 B = Z
700 IF B = > 21 THEN B$ = "DIVIN(E)":AS = 1
710 IF B = > 17 AND B < 21 THEN B$ = "BEAU/BELLE"
720 IF B = > 12 AND B < 17 THEN B$ = "PASSE-PARTOUT"
730 IF B = > 8 AND B < 12 THEN B$ = "INQUIETANT(E)"
740 IF B < 8 THEN B$ = "TERRIFIANT(E)":AS = 1
750 GOSUB 540: REM REPUTATION
760 R = Z
770 IF R = > 21 THEN R$ = "TRES BONNE (CHEVALERESQUE)"
780 IF R = > 17 AND R < 21 THEN R$ = "BONNE"
790 IF R = > 12 AND R < 17 THEN R$ = "SANS HISTOIRE"
800 IF R = > 8 AND R < 12 THEN R$ = "MAUVAISE, TROUBLE"
810 IF R < 8 THEN R$ = "DANGEREUX"
820 P(1) = M(2) * 3
830 P(2) = M(2) + M(10) + M(7)
840 P(3) = M(2) * 3
850 P(4) = (M(2) + M(10) + M(1)) * 4
860 P(5) = (M(2) + M(10)) * 4
870 P(6) = (M(1) + M(10) + M(7)) * 4
880 P(7) = (M(1) + M(1) + M(10)) * 4
890 P(8) = (M(1) + M(10) + M(5)) * 4
900 P(9) = (M(9) + M(3) + M(1)) * 4
910 P(10) = (M(9) + M(5) + M(7)) * 4
920 P(11) = (M(9) + M(10)) * 4
930 IF AS = 1 THEN P(11) = P(11) + 10
940 P(12) = (M(10) + M(4) + M(2)) * 4
950 P(13) = (M(4) + M(2) + M(8)) * 4
960 P(14) = (M(7) + M(10) + M(5)) * 4
970 P(15) = (M(7) + M(2) + M(4)) * 4
980 P(16) = (M(3) + M(4)) * 4
990 P(17) = (M(2) + M(3) + M(7) + M(10)) * 4
1000 FOR I = 1 TO 16
1010 IF P(I) < 0 THEN P(I) = 0
1020 NEXT I
1030 HOME : REM EFFACE ECRAN
1040 PRINT "====PERSONNAGE===="
1050 PRINT : PRINT "NOM...."NP$
1060 PRINT "SEXE..........."SX$
1070 PRINT "POIDS......"P;" KG"
1080 PRINT "TAILLE....."T;" CM"
1090 PRINT "APPARENCE."B;" "B$
1100 PRINT "REPUTATION "R;" "R$
1110 PRINT : PRINT : INPUT W$
1120 PRINT "CARACTERISTIQUES :"
1130 FOR I = 1 TO 10
1140 PRINT A$(I);M(I) + 10
1150 NEXT I
1160 INPUT W$: REM ARRET
1170 PRINT : PRINT
1180 PRINT "- APTITUDES :": PRINT : PRINT
1190 PRINT "REM BRUIT....:"P(1)
1200 PRINT "REM PRESENCE.:"P(2)
1210 PRINT "REM GOUT.....:"P(3)
1220 PRINT "REM ODEUR....:"P(3)
1230 PRINT "CROCH.SER....:"P(4)
1240 PRINT "OUV.COFFRE...:"P(5)
1250 PRINT "F.PIEG.MECA..:"P(6)
1260 PRINT "F.PIEG.ELEC..:"P(7)
1270 PRINT "DES.PIEG.MECA:"P(8)
1280 PRINT "DES.PIEG.ELEC:"P(8)
1290 PRINT "CONV.CREAT...:"P(9)
1300 PRINT "CALM.CREAT..:"P(10)
1310 PRINT "SED.RESIDENT:"P(11)
1320 PRINT "MOUV.DISCRET:"P(12)
1330 PRINT "GRIMPER.....:"P(13)
1340 PRINT "CAMOUFLAGE..:"P(14)
1350 PRINT "PECHE.......:"P(15)
1360 PRINT "CHASSE......:"P(16)
1370 PRINT "PREC.AU TIR.:"P(17)
1380 INPUT W$
1390 GOTO 1030
```

Voir page 118, une précision sur le calcul des aptitudes des personnages de MEGA.

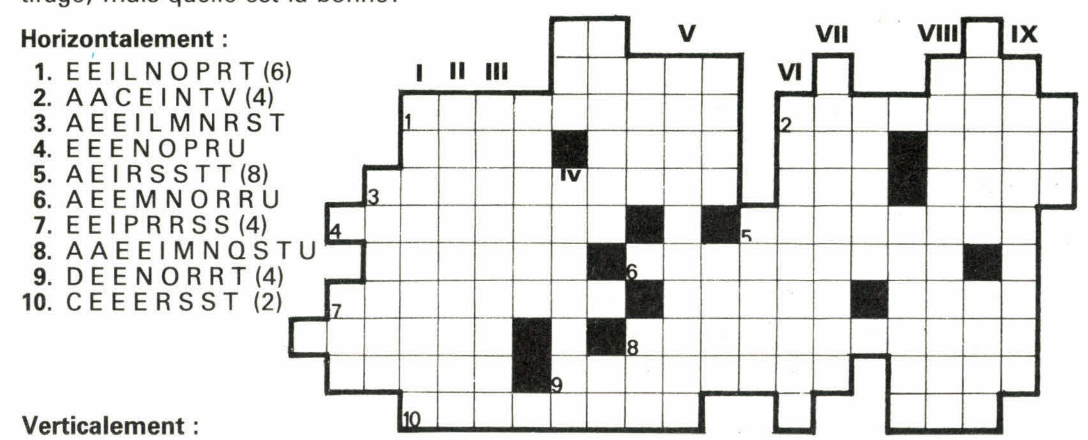

T % grimper
piège
serrure
coffre
40
nombres : % d'apparition d'une patrouille

ANAGRILLE

A vous de remplir la grille des anagrammes des tirages correspondants. Nous ne vous avons donné que les tirages des sept lettres et plus. A vous de découvrir les autres mots... (Ouvrage de référence : première partie du *Petit Larousse Illustré 1984;* les conjugaisons sont acceptées).
Les chiffres entre parenthèses indiquent le nombre d'anagrammes possibles avec le tirage; mais quelle est la bonne?

Horizontalement :

1. E E I L N O P R T (6)
2. A A C E I N T V (4)
3. A E E I L M N R S T
4. E E E N O P R U
5. A E I R S S T T (8)
6. A E E M N O R R U
7. E E I P R R S S (4)
8. A A E E I M N Q S T U
9. D E E N O R R T (4)
10. C E E E R S S T (2)



Verticalement :

I. A E E H I P R S T (3) **II.** A C E E O R R T U (3) **III.** E E I L M P R S T (2) **IV.** D E E E I N R **V.** E E E I L N N O S S **VI.** A C D N O O R R T **VII.** A B E H I N T T U **VIII.** D E I I O P Q R T U (2) **IX.** D E E E N O S S S



LES COUSINS

En remplaçant les tirets par des lettres dans la liste ci-dessous, on peut trouver plusieurs mots (les verbes conjugués sont acceptés).
A vous de découvrir les trente-trois possibilités...

SEN–EUR	**V–LVAIRE**
R–CHE	**HA–NIUM**
MI–AGE	**–RILLE**
–YROSINE	**–ONNETTE**
–ASSETTE	**PAL–STRE**

DU COQ A L'ÂNE

Cherchez la série de mots intermédiaires la plus courte permettant d'aller du mot de départ au mot d'arrivée en ne changeant qu'une lettre à chaque fois et en gardant l'ordre des lettres.

LAC → **MER**

BAR → **PUB**

LAID → **BEAU**

BLEU → **VERT**

ROCHE → **SABLE**

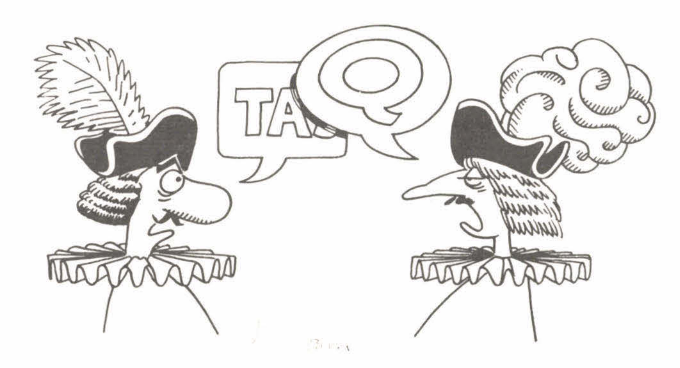




LA FILIÈRE

A partir du mot de trois lettres de la grille, et en rajoutant successivement chacune des six lettres du tapis, on peut trouver une filière conduisant à un mot de neuf lettres. (Au Jarnac, on marque le nombre de points de la colonne atteinte).

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
	L	O	T						
CEC									
YUE									



LE COUP DE JARNAC

En ajoutant la lettre du tapis, Q, à chacun des mots de la grille, vous pouvez les transformer. Saurez-vous les trouver? (pas de conjugaisons).

TAPIS			9	16	25	36	49	64	81
Q	T	A	S						
	B	A	I	L					
	R	A	O	U	T				
	P	U	I	S	E	R			
	A	Z	O	T	U	R	E		
	A	B	O	U	C	H	E	R	

LES ANAPHRASES

Pour comprendre les cinq phrases ci-dessous, remplacez les pointillés par des anagrammes formés de toutes les lettres des tirages correspondants :

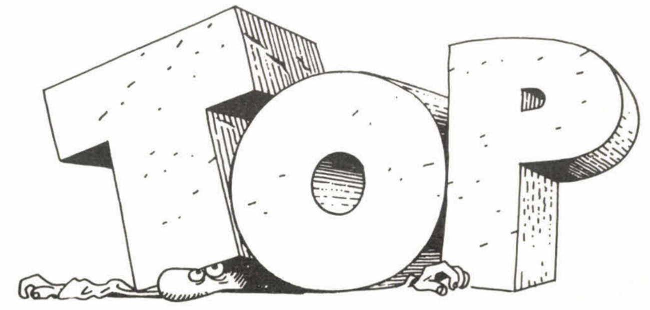
EIILORV : Ce . . . . est en bois d'. . . . . . .
ACCDEOR : On . . . . aux officiels le droit de mettre une . . . . sur leurs voitures.
CEHIPORTY : Quel . . . ., ce . . . .!
AAACCEPR : Si ce hockeyeur est gêné dans ses mouvements, c'est que sa . . . . l'. . . . .
AEGIMNRSU : Que plantez-vous dans votre jardin? Des . . . . ou des . . . .?



TOP ET SOUS-TOP

Dans les tirages de neuf lettres proposés, à vous de trouver le « top », c'est-à-dire le mot le plus long et aussi le « sous-top » c'est-à-dire la solution immédiatement inférieure. Sont admis tous les mots du *PLI 84*, y compris les locutions et les mots composés. Les formes verbales autres que l'infinitif et les participes présent et passé sont interdits.

1. A B C I I G T U Y
2. A C D E H I O P S
3. A B B I M N O S U
4. A E I L M P R T U
5. C D E E E I M N O
6. A E G I N O Q R U
7. A L O P R S T T U
8. A A C G H O P S U
8. D E H I M O P R U
10. E I M O P S S T U



solutions page 121

jeux & casse-tête



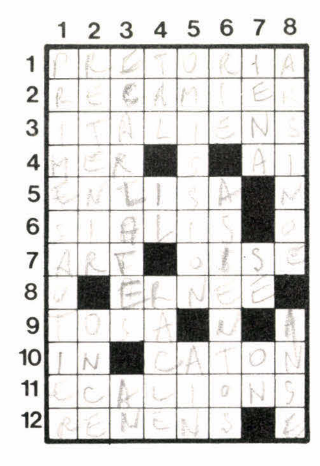
BELOTE ET REBELOTE

Au tournoi de belote, les joueurs se sont répartis en nombre exact d'équipes de deux. Chaque équipe a rencontré successivement tous les autres. Il y eut ainsi 15 parties.
Combien y avait-il de joueurs ?



MOTS CROISÉS – ANAGRAMMES

Avec les lettres de chacun des mots donnés, formez d'autres mots (leur anagramme) que vous inscrirez dans la grille.



Horizontalement : **1.** Reportai. - **2.** Remercia. - **3.** Litanies. - **4.** Rem. IA. - **5.** Laines. - **6.** Lissai. - **7.** Rat. Soie. - **8.** Renée. - **9.** Osât. - **10.** Ni. Canot. - **11.** Onciales. - **12.** Rennes.
Verticalement : **1.** Réimputerais. - **2.** Terrien. Cône. - **3.** Éclateras. Na. - **4.** Lat. Li. Caler. - **5.** Moisions. Nia. - **6.** Ire. Assoient. - **7.** Aine. Es. No. - **8.** Noieras. Anes.

Solutions page 122

AU SUPERMARCHÉ

Cinq personnes effectuent chacune un achat à chacun des trois rayons : épicerie, crémerie et fruits-légumes. Personne ne fait d'achat identique. Chaque achat se fait dans une case numérotée de 1 à 15. On passe d'une case à une autre par un côté commun.

- chaque client va tout droit en partant de A jusqu'à son premier achat, change de direction à 90°, effectue un second achat, change à nouveau de direction à 90°, effectue son troisième achat en une case située en lisière du supermarché.

1	2	3	4
5	6	A	7
8	9	10	11
12	13	14	15

- Alice achète des pommes ailleurs qu'en 2, et du lait. Elle ne parcourt pas de case supérieure à 10.
- le thé est vendu en 7, la farine en 12.
- celle qui achète des carottes, achète, en second, du sucre, en 9.
- Denis sort en 8, où il a acheté du beurre.
- le dernier achat de Béatrice est de la crème fraîche.
- le café est un premier achat.
- Émile achète en premier des bananes, et du riz, en 4.
- Claire achète des yaourts en 14. Elle finit ses achats par un chou, en 5.
- les achats non cités sont des poireaux et du fromage.

Quel est le chemin parcouru et quels sont les achats de chacun?

LES INTRUS

Dans toutes les séries de cinq nombres présentées ici, un intrus s'est glissé. Pouvez-vous dépister les indésirables?
a. 276; 59; 103; 2; 811
b. 24; 40 330; 6 402 373 705 728 000; 120; 3 628 000
c. 12 167; 175 616; 262 145; 13 144 256; 2 197
d. 1 089; 1 764; 9 801; 1 936; 603 729
e. 4 482; 8 360; 1 056; 28 248; 528

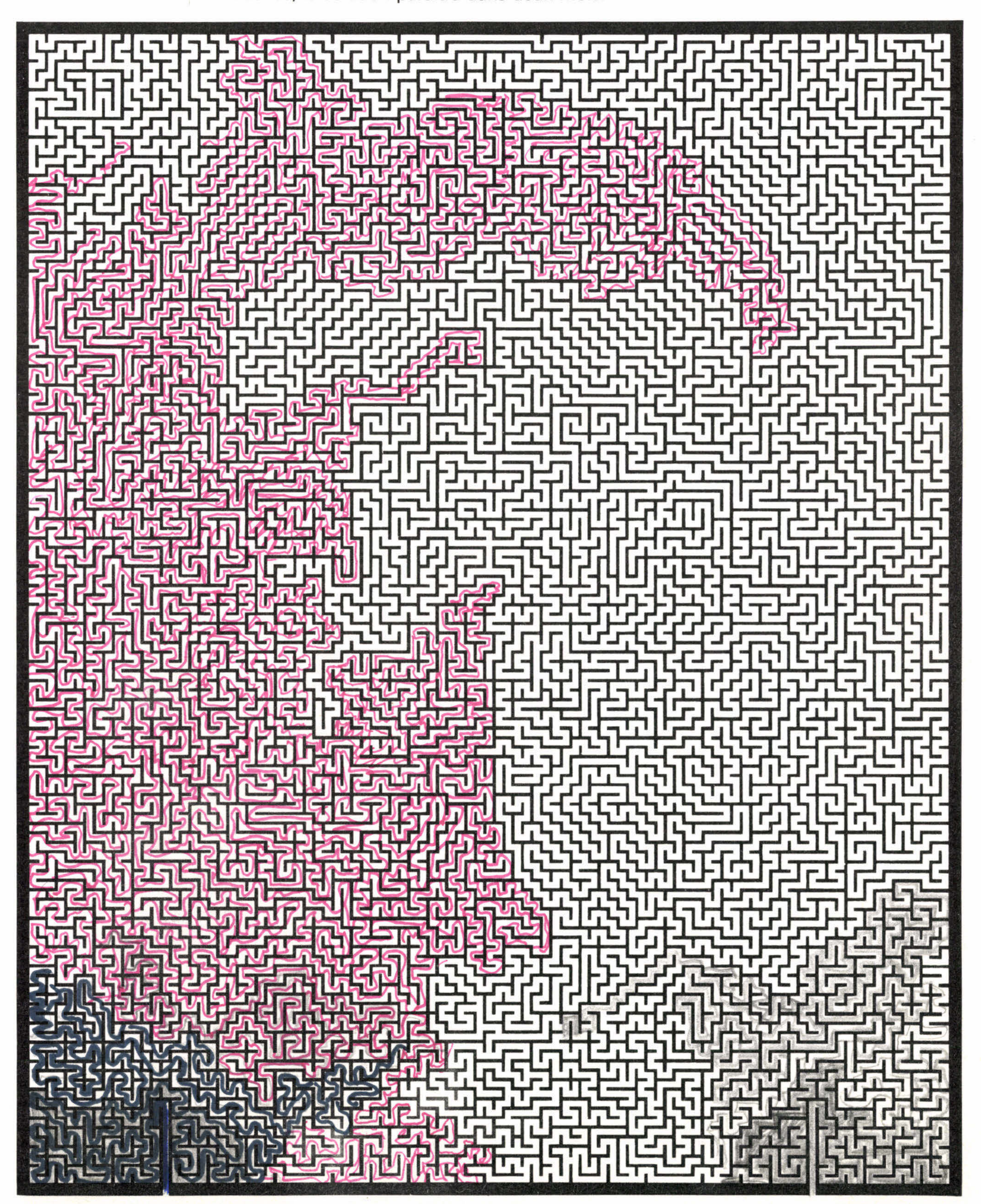


Ba A Bo D.

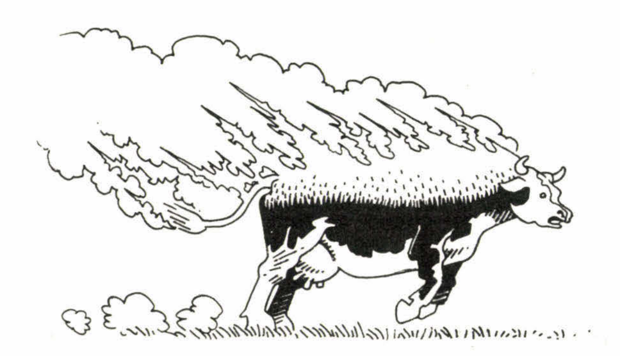
QUI EST-CE?

En noircissant l'unique chemin qui relie les deux ouvertures de ce labyrinthe, vous aurez la surprise de découvrir un visage mondialement célèbre.

Patience, la solution paraîtra dans deux mois.



A CHICAGO



THE LOOP

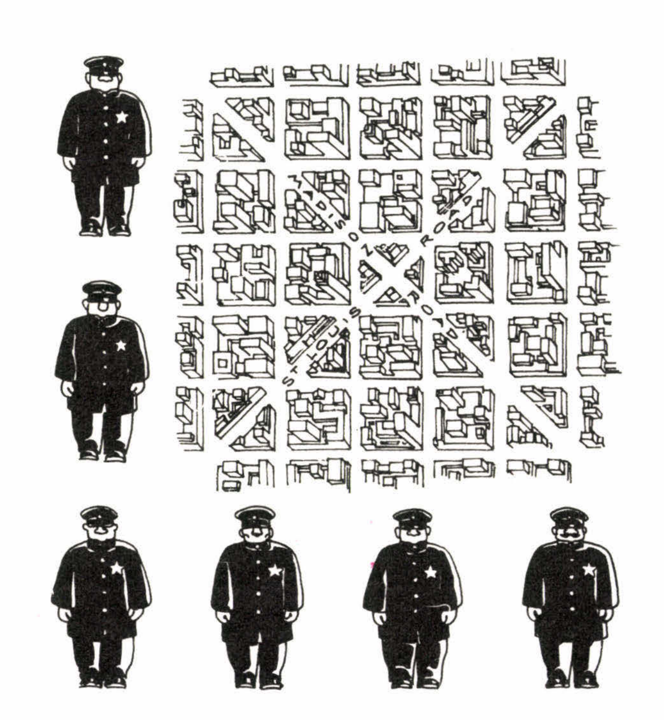
Le centre de la ville, the Loop, tire son nom du chemin de fer qui l'entoure. C'est le quartier des affaires et des magasins, dont voici le plan schématique.
Six policiers sont chargés de surveiller en permanence toutes les rues (horizontales), avenues (verticales) et routes (diagonales). Chacun d'eux surveille la totalité de la longueur du chemin qu'il peut voir. Où faut-il placer les six policiers? De combien de façons différentes peut-on les placer?

SHE KAG ON

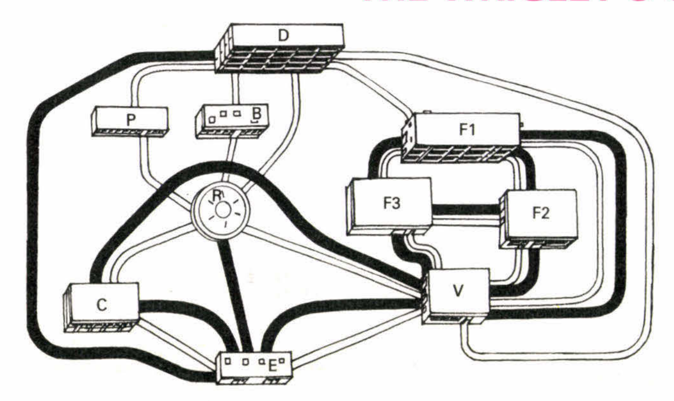
Chicago est situé à l'extrémité sud du lac Michigan, dans l'Illinois. En 1673, c'était un campement d'indiens Ojibways, du nom de She-Kag-on (qui signifie le lieu des oignons sauvages). En 1795, les Américains achetèrent la région aux Indiens, par le traité de Greenville... En 1840, Chicago comportait déjà 4 500 habitants... Puis vinrent la ruée vers l'Ouest, et le boom industriel...

En 1871, un terrible incendie ravagea la ville. La ferme de Madame O'Lheary ne fut pas épargnée. Celle-ci possédait, entre autres, trois prairies et de nombreuses vaches. Quarante-trois vaches mettaient 13 jours pour brouter les 6 ares et demi de la première prairie; seize vaches mettaient 30 jours pour brouter les 4 ares de la seconde; et il fallait dix-sept jours aux vaches de la troisième pour brouter ses 8 ares et demi. (On supposera la même hauteur d'herbe dans les trois prairies).

C'est l'une des vaches de la troisième prairie qui déclencha, paraît-il, le terrible incendie... Elle périt, mais toutes les autres furent sauvées...
Combien étaient-elles?



THE WRIGLEY'S CHEWING GUM C°



Chicago comporte la plus grande gare du monde; grande métropole, elle est également le deuxième foyer industriel américain. On y fabrique par exemple la plupart des chewing gums que mâchent inlassablement les Américains, à la Wrigley's Chewing Gum C°. Voici justement le plan des usines situées sur un vaste terrain : allées piétonnes en blanc; allées goudronnées en noir. Celles-ci ont été construites avant, elles passent donc sous les allées piétonnes, lorsqu'elles se croisent.
Peut-on imaginer un tracé où les allées piétonnes et routières soient toutes sur un même plan, sans qu'il y ait d'intersections entre elles en dehors des bâtiments eux-mêmes?

MARINA CITY

C'est en 1958 que l'architecte Bertrand Goldberg éleva les deux fameuses tours de Marina City, énormes épis de maïs, qui ont véritablement modifié l'horizon de Chicago. Avec leurs 14 étages de garage surmontés de 60 niveaux consacrés à l'habitation, les tours reposent sur un bâtiment d'un étage comprenant restaurant, boutiques, salle de spectacle et petit port de plaisance pouvant abriter 700 hors-bord!
C'est dans ce fastueux ensemble architectural que la société JCN Europe (Jerr Computer National) a installé ses différents bureaux : chaque pays étant installé à un étage. Pierre Delahaye et son secrétariat travaillent au 55ᵉ, Eduardo Rapallini au 11ᵉ, Abilio Da Guesta au 31ᵉ, Richard Van Vlaagen au 47ᵉ, Carlos Lopez y Gomez au 37ᵉ, Björn Erikson au 43ᵉ, Karl Steinhaus au 4ᵉ, Patrick O'Connel au 2ᵉ et Donald Windblows au 49ᵉ. L'étage du directeur est tel que la somme des distances à monter ou descendre pour aller le voir est la plus petite possible...
Comment s'appelle le directeur de l'antenne américaine de JCN-Europe?

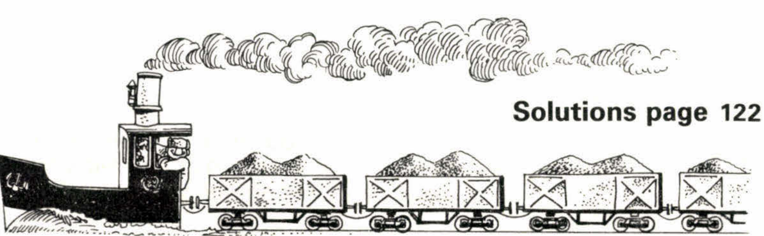
THE MICHIGAN PROMENADE CLUB

Sunnyland Slim chante le blues au Michigan Promenade Club dans le quartier nord de la ville. Un pianiste, un batteur et un trompettiste l'accompagnent.
Le pianiste est libre pour cela tous les soirs, sauf les mercredis où il joue au South Club dans Bronzeville, quartier sud de la ville. Le batteur a joué hier soir et rejoue ce soir avec Sunnyland, mais il joue demain soir au South Club : il partage toujours ainsi son temps, deux jours avec Sunnyland et un à Bronzeville. Quant au trompettiste, c'est tous les cinq jours qu'il joue à Bronzeville, tout comme il l'a fait avant-hier.
Quand Sunnyland Slim n'a ni batteur, ni pianiste, ni trompettiste, il ne se produit pas...
Aujourd'hui c'est lundi. Dans combien de temps Sunnyland Slim ne se produira-t-il pas à nouveau au Michigan Promenade Club?

THE PORT

Grâce au merveilleux système de communication fluviale des Grands Lacs et du Saint-Laurent, grâce à son emplacement à l'embouchure de la Chicago River, Chicago règne sur les immenses plaines américaines, qui en font le plus grand port céréalier du monde.
Sur le quai, existe un hangar spécialement réservé au blé en partance pour l'U.R.S.S. Chaque jour, des trains y apportent 5 000 tonnes de blé. Et chaque matin il y a une chance sur six pour qu'un bateau prenne la cargaison. Chaque bateau peut charger 30 000 tonnes de blé, et ce en une journée.
On voudrait que 9 fois sur 10, les trains puissent déposer la marchandise dans le hangar, et que 98 fois sur 100, les bateaux ne soient pas victimes d'une rupture de stock.
Quelle doit être la taille de ce hangar?

Solutions page 122

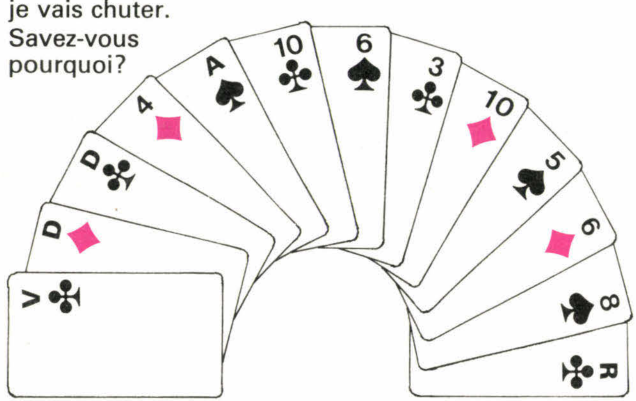


jeux & casse-tête



LA PARTIE DE BRIDGE

Avec cette main, inutile d'être bridgeur pour savoir que je vais chuter.
Savez-vous pourquoi?



LE MOT (NON) DIT

Trouvez le mot de huit lettres répondant aux renseignements fournis ci-dessous. Ce mot figure dans tous les dictionnaires usuels.

1. le mot est formé de huit lettres différentes;
2. il a une anagramme;
3. c'est un substantif masculin;
4. il comprend quatre voyelles;
5. si l'on remplace chacune des lettres par le nombre correspondant à son rang dans l'alphabet, la somme est 121;
6. avec certaines de ses lettres, on peut former le nom d'une des quatre couleurs du jeu de cartes;
7. sur les huit lettres, quatre sont consécutives au sein de l'alphabet;
8. au début, ce n'est pas assez...

MOTS CROISÉS

1. Baigne dans l'huile, mais fatalement. - **2.** Étrange façon de traiter l'étranger... Perdit sa peau, par exemple. - **3.** Tiercé gagnant pour les Chrétiens. Un arbre qui devrait bien faire un régime ! - **4.** Le voisin d'une baleine commence comme ça. Sa terre brûle pour les peintres. - **5.** A bout de nerfs... Coule en Normandie pour Dagobert. - **6.** Poids lourd. Symbole. - **7.** Inversé : un peu de la capitale du Nouveau-Mexique. Consonne doublée. Inversé : soumis à un ordre. - **8.** Solide quand on l'avale, gazeux quand on le renvoie. Phonétiquement : elle a des inspecteurs des renseignements généraux qui lui filent le train... C'est l'épicier discount. - **9.** Mauvais pour le fer, bon avec la bouillabaisse. Inversé : se propage comme la lumière. - **10.** Dagobert provoque la dilatation de celle de saint Éloi. Dégagée d'un corps. Cardinaux. - **11.** Symbole de l'anticléricalisme? Pousse un cri devant le passage de la caravane. Presque des œufs pour Dagobert. - **12.** Art de faire la peau ou de casser les pieds. Un peu d'ipéca. Possessif. - **13.** Phonétiquement : myrtille. Symbole de l'argon. Il a un drôle d'habit, celle-là... - **14.** Art d'utiliser le jus dans la cuisine et à la maison.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1														
2											■			
3								■						
4				■		■							■	
5							■						■	
6		■								■			■	
7			■		■			■		■				
8				■								■		
9								■						
10					■							■		
11			■						■	■				
12								■			■			
13			■			■	■							
14														

Verticalement : 1. Il a perdu douze lettres en devenant célèbre sur la terre. - **2.** Copie après Rank. Un sport qui a pris son pied en Angleterre. - **3.** De bas en haut : ne fait pas le bonheur en Hongrie. Occit. - **4.** Reagan pour Nancy? Négation infantile. De bas en haut : c'est le Titi de Grosminet. - **5.** C'est prendre du poil de la bête. Une paire de consonnes pour s'envoler. Il a couru les mers pour Louis XIV. - **6.** Phonétiquement : a du plaisir à dépenser. De bas en haut : ils prennent des airs supérieurs quand on leur dit « vos gueules, les mouettes! » -**7.** Cardinaux. Mal du pays. - **8.** Draine la Sibérie. Trois sur cinq. Deux sur cinq. Dans l'atmosphère. - **9.** Nains dans la légende allemande, gigantesques chez Wagner. Vieux pétard. - **10.** Son maître est dans chaque demeure. Plus facile à crier sur les gradins que dans l'arène. Adoré des bergers. - **11.** Concernent le rêve. Un peu de vanille. - **12.** Il n'a pas besoin du verbe indiqué au 5 vertical. De bas en haut : chasse le plaisir. - **13.** Sigle africain. Sa feuille de paye pousse sur les pruniers, et il aime ça! - **14.** Dans l'espèce des rois, c'est quasiment un di... nosaure!

solutions page 124



JOUEZ & REJOUEZ avec jeux & stratégie

N° 5 Jouez avec votre calculette. L'ordinateur et les jeux. **Display**, 2 joueurs - jeu de parcours.

N° 8 Jouez avec les couleurs. Le Backgammon. Diplomatie. **Tétrachie**, 6 joueurs - jeu d'alliance.

N° 10 Jeux de casino. Calculez votre Q.J. **El Dorado**, 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

N° 11 Jouez au fanorona. Les nouveaux cubes. **Annexion**, 2 joueurs - wargame.

N° 12 Le solitaire. Trente casse-tête. **Chimères**, 2 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

N° 13 Les labyrinthes Le nombre d'or. Plus vite au Rubik's cube. **Randonnée**, 2 à 6 joueurs - jeu de parcours.

N° 14 Jouez avec les cartes routières. Le Mah-jong. Les carrés magiques. **Délire à la cantine**, 2 à 4 joueurs, wargame.

N° 15 Gagnez au Poker. Les Rallyes. Voyage dans le temps. **La route des Indes**, 1 à 8 joueurs - jeu de parcours.

N° 16 Les jeux de parcours. Quatre mini-wargames. **Fric-Frac**, 1 à 6 joueurs - jeu d'aventure.

N° 17 Jouez avec votre micro-ordinateur. **Mercenaires et paysans**, 2 à 3 joueurs wargame.

N° 18 Les jeux de rôle. Donjons et dragons. **Oméga**, 2 ou 4 joueurs - jeu stratégique.

N° 19 Les jeux en trois dimensions avec un labyrinthe en relief. **Double-jeu**, 4 à 10 joueurs - jeu d'alliance.

N° 20 Les jeux d'aventure. Devenez champion au Monopoly. **Aéropostale**, 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

N° 21 Jouez à l'assassin. Sept jeux de cartes inédits. **La campagne de Russie**, 2 joueurs, wargame.

N° 22 Les nouvelles batailles navales. Un mini-jeu de rôle. **Galapagos**, 2 à 4 joueurs - jeu de parcours.

N° 23 Quel micro pour quels jeux ? Les ordinateurs d'échecs. **Ball-roll**, 2 joueurs - jeu de simulation.

N° 24 Jouez par téléphone. Géopolitique 1990. Un " prêt-à-programmer " sur votre micro. **Cortège officiel**, 2, 3 ou 4 joueurs : jeu de simulation.

N° 25 Jouez au détective. Menez l'enquête. **La guerre de Vendée**, 2 joueurs, wargame.

Et dans tous les numéros de Jeux et Stratégie, vous retrouverez les rubriques :

- jeux & joueurs
- questions de logique
- cryptographie
- jeux & casse-tête
- cartomanie (depuis le n° 6)
- ludotique (depuis le n° 9)
- logiciel en basic (depuis le n° 19)
- les grands classiques : échecs, tarot, Scrabble, bridge, dames, backgammon, go, et même Othello (depuis le n° 24).

COFFRET RELIURE pour classer 6 numéros **45 F**

COFFRET COMPLET 83

les 6 Nos de Jeux & Stratégie parus en 83 dans leur coffret reliure **110 F**

BON DE COMMANDE

A découper ou recopier et à retourner, paiement joint, à Jeux & Stratégie 5, rue de La Baume - 75008 PARIS.

Nom ....

Prénom ....

Adresse ....

Code Postal.............Ville..............................

- **Jeux & Stratégie**
  Précisez le nombre d'exemplaires de chaque numéro désiré
  N° 5........N° 11........N° 14........N° 17........N° 20........N° 23........
  N° 8........N° 12........N° 15........N° 18........N° 21........N° 24........
  N° 10........N° 13........N° 16........N° 19........N° 22........N° 25........
  soit........numéros à **17 F** l'un franco (étranger 20 F)
- **Coffret reliure :** ....à **45 F** franco (étranger 50 F)
- **Coffret complet :**....à **110 F** franco (étranger 130 F)
- Ci-joint mon règlement total de........F par
  ☐ Chèque bancaire ☐ Chèque postal ☐ Mandat-lettre à l'ordre de Jeux & Stratégie.

(étranger : mandat international ou chèque compensable à Paris)

JS26

jeux & casse-tête

PROGRESSION



Chaque série de nombres forme horizontalement une suite logique de nombres, dont la règle de progression est différente pour chaque ligne. Quel nombre doit-on inscrire à la place du point d'interrogation pour compléter d'une manière logique chaque série?

a. 715 - 731 - 751 - 779 - ?
b. 696 - 681 - 667 - 655 - ?
c. 431 - 443 - 491 - 527 - ?
d. 619 - 636 - 674 - 753 - ?
e. 576 - 525 - 478 - 439 - ?
f. 614 - 666 - 738 - 851 - ?

LES POSTULANTES

Max cherche la vedette de son prochain film. Il y a 150 postulantes, 60 % sont petites, il y a autant de petites rousses que de grandes blondes, le nombre des grandes rousses est 4/9 de celui des petites blondes et il y a 75 brunes. Combien y a-t-il de postulantes dans chaque catégorie, sachant que chacun des nombres est divisible par 3?

MOTS ENTREMÊLÉS

Dans chaque rangée de la grille, les lettres de deux mots ont été entremêlées, sans pour autant mélanger l'ordre de chacun. Avec l'aide des définitions ci-dessous, vous devez barrer les lettres d'un de ces deux mots. Par exemple : une ligne a les lettres CAVHAIENRE, et les légendes sont : Barrez : aime l'argent/gardez : animal. Il faut rayer les lettres AVARE dans cet ordre, de sorte que les lettres qui restent forment, également dans l'ordre, le mot CHIEN.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
I	M	B	A	R	L	U	I	T	E	N
II	S	A	R	E	U	C	I	F	V	E
III	B	E	L	E	I	T	E	A	I	R
IV	O	M	R	O	T	I	E	N	O	T
V	J	N	O	U	E	U	B	N	E	A
VI	T	M	U	N	N	O	E	N	T	L
VII	G	A	T	G	I	L	N	E	T	R
VIII	S	O	S	I	L	E	N	N	O	E
IX	I	C	D	O	R	A	E	H	E	O
X	P	S	E	N	O	P	O	E	T	E

Quand vous aurez terminé, les lettres non-barrées formeront verticalement des mots répondant à la troisième série de définitions.

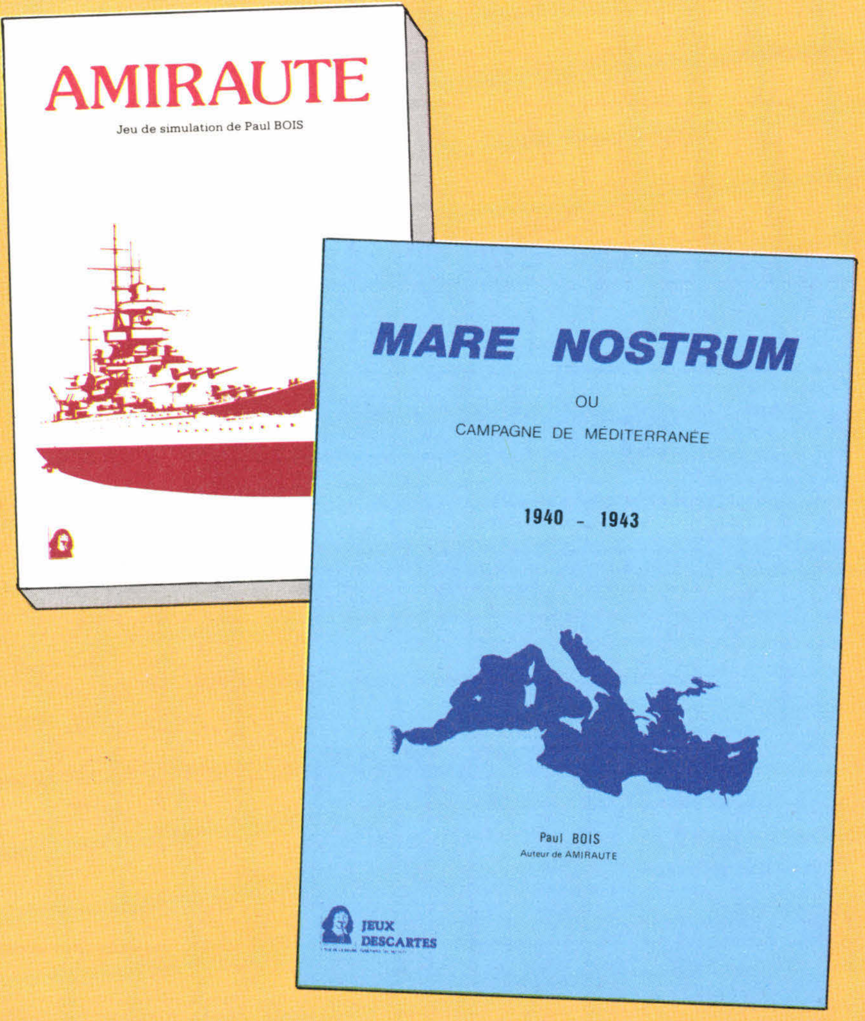
1. BARREZ le rusé...
GARDEZ le fort
2. BARREZ le péril...
GARDEZ hors de danger
3. BARREZ ce qui ébranle...
GARDEZ ce qui soutient
4. BARREZ pour voyager...
GARDEZ la direction
5. BARREZ le carême...
GARDEZ la fête
6. BARREZ l'obstacle...
GARDEZ le moyen de le franchir
7. BARREZ le but d'une partie...
GARDEZ la fin d'une partie
8. BARREZ une ville du nord...
GARDEZ une ville du sud
9. BARREZ un État à l'ouest...
GARDEZ un pays à l'est
10. BARREZ la cuisine...
GARDEZ la purge

Définitions pour les mots verticaux :

I. Nous ne sommes pas pour eux
II. Certains y tiennent leurs assises
III. Sa tenue est sécurisante
IV. Conjonction
V. Confondre
VI. Satisfait un besoin
VII. Moitié de beau damier
VIII. Rembruni
IX. Pas touché
X. Avant le reflux

solutions page 124

Prêts à appareiller pour l'aventure navale ?



AMIRAUTÉ

Le 1er jeu français de simulation de guerre navale

présente

MARE NOSTRUM,

un ensemble de thèmes d'application des règles du jeu Amirauté, qui retrace les affrontements de la Seconde Guerre mondiale en Méditerranée.

Édités par



JEUX DESCARTES

Je désire recevoir :

☐ **MARE NOSTRUM (59 F)**

(il est indispensable de connaître les règles d'Amirauté pour jouer à Mare Nostrum.)

☐ **AMIRAUTÉ (139 F)**

Soit : ....

Participation aux frais de port + 15 F

A payer : ....

A retourner, règlement joint, à **Jeux Descartes,** 5, rue de la Baume, 75008 Paris.

Nom .... Prénom ....

Adresse ....

Code Postal .... Ville .... Pays ....

Offre également valable pour la Belgique et la Suisse.

JS26

jeux & casse-tête

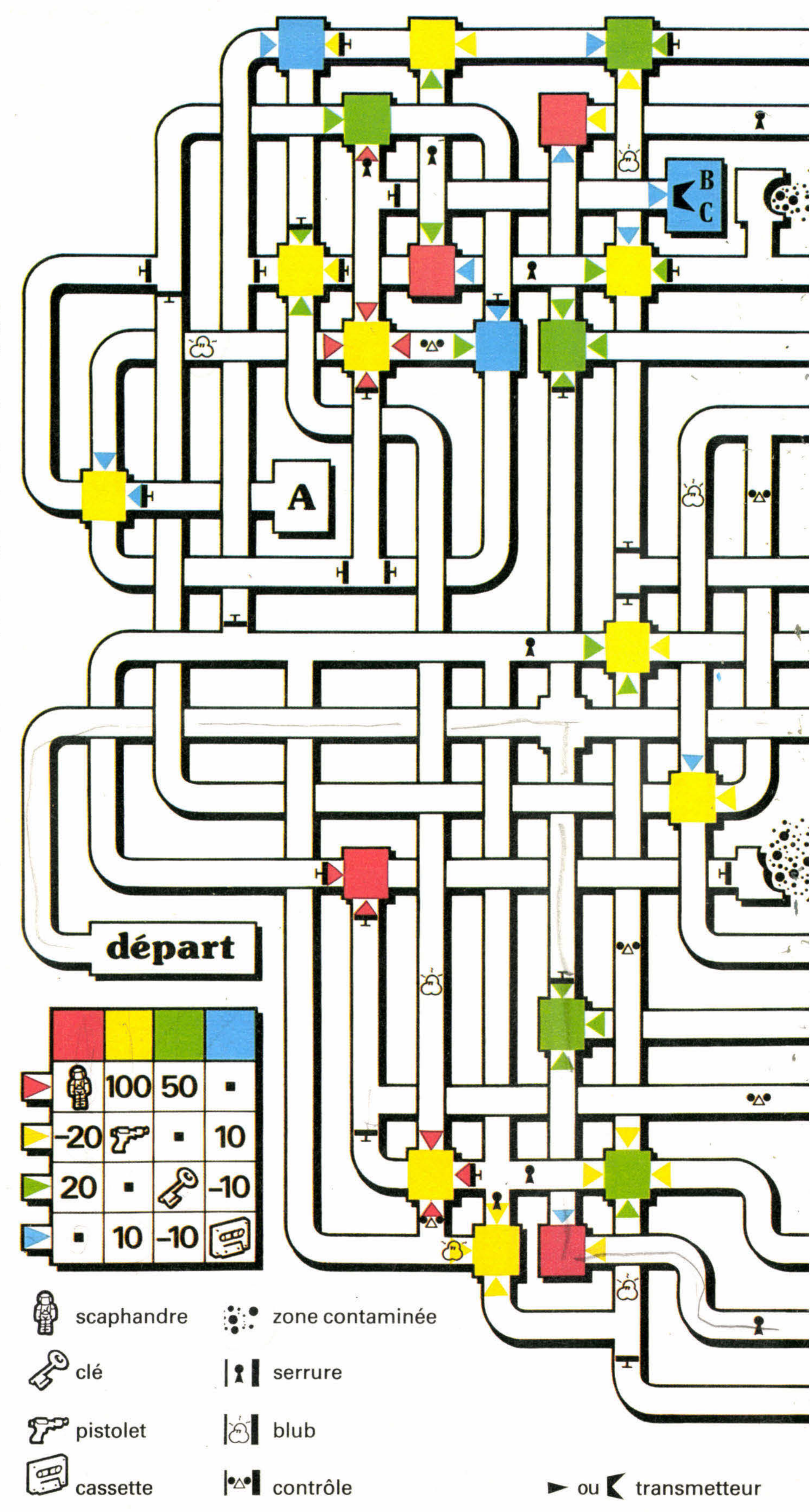
CIRCUIT

Vous devez ici, rejoindre DÉPART à FIN, en accumulant un maximum de points. Mais c'est une véritable aventure que ce parcours!

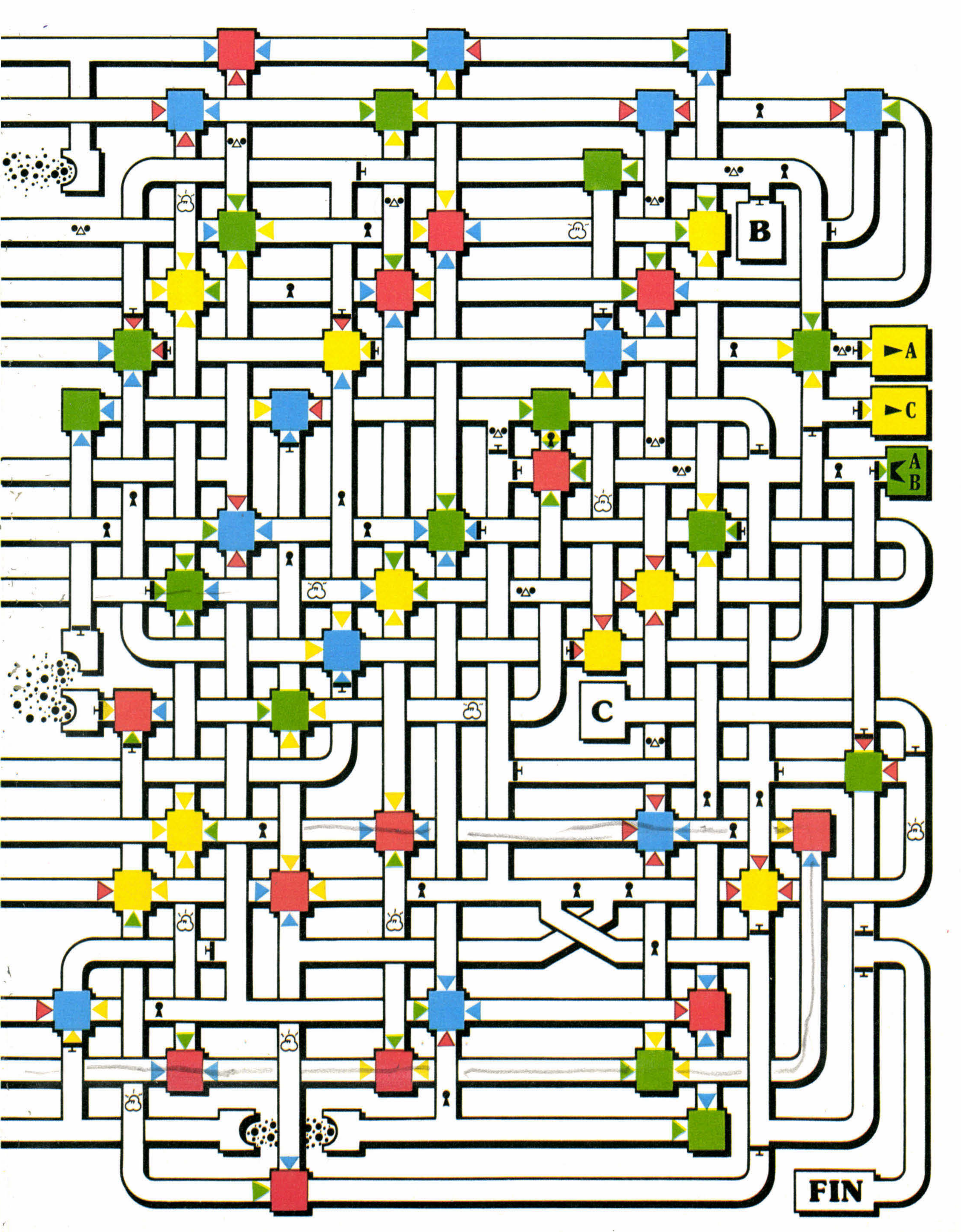
• Lorsque vous pénétrez dans une pièce colorée, reportez-vous au tableau joint. La couleur de la flèche et celle de la pièce indiquent soit un gain d'objet, soit un gain de points, soit encore une perte de points.
Exemple : vous arrivez à une pièce rouge par une flèche verte, vous gagnez 20 points.
En ce qui concerne les objets, vous pouvez les prendre ou non. Mais attention, vous ne pouvez posséder qu'un seul objet à la fois.
Exemple : vous possédez une clé, vous trouvez ensuite un scaphandre, que vous voulez garder; vous perdez alors la clé.

• Des obstacles jonchent votre chemin. Pour continuer votre parcours, vous devez posséder l'objet de parade. Ainsi :
– le scaphandre permet de passer les zones contaminées;
– le pistolet annihile le « blub » récalcitrant;
– la clé ouvre les serrures;
– la cassette sert de mot de passe au contrôle.
Ces objets ne peuvent être utilisés qu'une seule fois. L'obstacle se « rematérialise » après votre passage. Les portes ne sont pas des obstacles quand vous les rencontrez côté poignée; de l'autre côté, elles sont infranchissables (Vous ne pouvez par exemple après avoir franchi la porte, la passer à nouveau en faisant demi-tour!).

• Quand vous arrivez dans une pièce transmetteur, vous êtes obligé de prendre l'objet qui s'y trouve, et de vous rendre à la case indiquée (s'il y en a deux proposées, vous en choisissez une). C'est en quelque sorte une « remise en jeu »...
Prêt? ... Lancez-vous dans le circuit infernal, et faites-nous part de vos meilleurs scores et parcours. Le vainqueur obtiendra un abonnement d'un an à J. & S...



▶	[scaphandre]	100	50	■
▶	-20	[pistolet]	■	10
▶	20	■	[clé]	-10
▶	■	10	-10	[cassette]

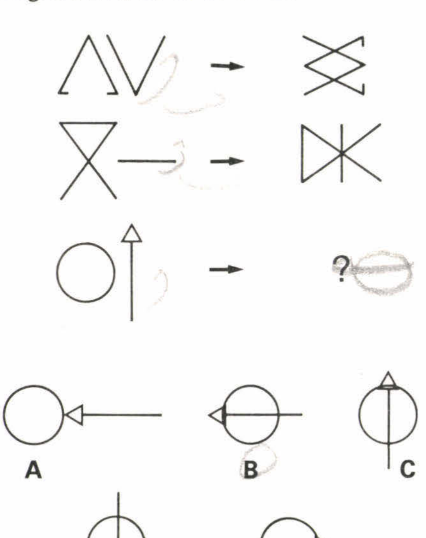

B
A
C
A B
C
FIN

test



Voici une série de problèmes d'observation, de logique, alphabétiques ou algébriques, simples mais pas toujours évidents, pour tester votre capacité de raisonnement dans toutes les disciplines.

1. Quelle forme doit-on placer logiquement à la place du point d'interrogation A, B, C, D, ou E?



2. Corrigez cette multiplication en échangeant deux chiffres de place :

$$\begin{array}{r} 418 \\ \times \quad 7 \\ \hline 2391 \end{array}$$

3. Quel mot peut continuer logiquement cette série?

PATELIN - HÉLICON HIBOU - CROULANT - ?

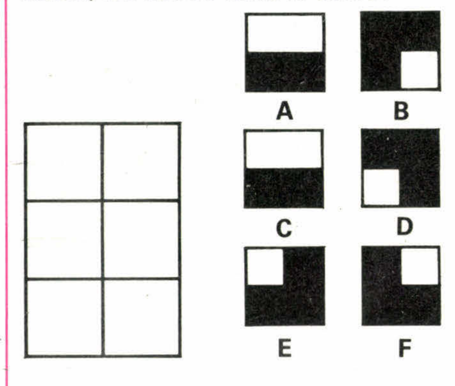
a. HIDEUX **b. CHAÎNE**
c. RÉDUIT **d. ANGINE**
e. CURARE

4. Les lettres des prénoms suivants ont été mélangées. Lequel n'est pas un prénom féminin?

a. LASOIRE **b. FRINNELOT**
c. TCHAANA **d. DJITUH**
e. NIEDES



5. Quel chiffre peut-on former en disposant, sans modifier leur orientation, les carrés dans le cadre?



6. Placez entre chaque chiffre un signe +, −, × ou : pour que l'égalité soit juste.

1 2 3 4 5 6 7 8 = 9

7. Mettez les mots suivants dans un ordre qui forme une question dont la réponse est : trois.
Cinq combien de dix emballent emballer en en faut heure il manutentionnaires manutentionnaires minutes paquets paquets pour six soixante une si?

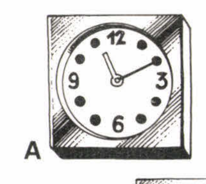
8. L'étoile représente toujours une même opération. Laquelle?

5★ + 2 = 26
7★ × 3 = 96
9★ : 5 = 8

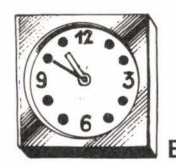
★ = ?

9. Si février = − 5, avril = − 1, juin = 2 et août = 4, que vaut septembre?

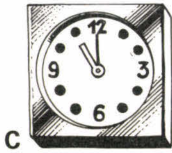
10. Voici trois horloges dont l'une est à l'heure, l'une avance de dix minutes par heure, et la dernière retarde de dix minutes par heure. Sachant qu'elles ont été mises à l'heure juste, il y a plus de 24 heures, et moins de 72 heures. Laquelle avance? Laquelle retarde?



A



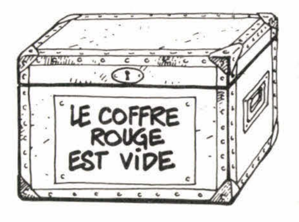
B



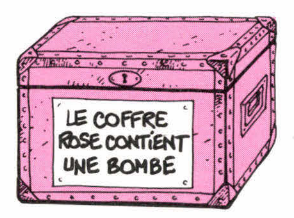
C

11. Avec ce code, **NICOLAS** s'écrit **MOBUKER** et **MARGUERITE, LEQFYIQOSI.** Quel nom se cache derrière **SGULER?**

12. L'un de ces coffres contient un trésor, un autre, une bombe et un autre est vide. Sachant que seule l'étiquette du coffre contenant le trésor est juste, quel est le coffre contenant le trésor?

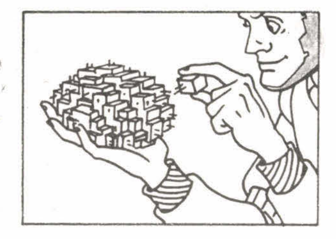




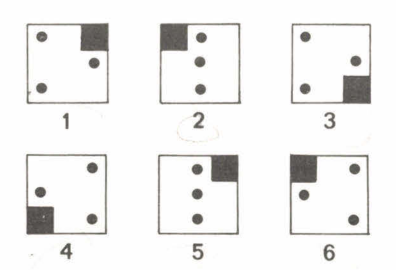


13. Placez les voyelles qui conviennent dans les cases vides pour former des mots horizontalement et verticalement.

	G		L
C		M	
	B		
T		S	T



14. Deux carrés de cette série ont été intervertis : lequels?



15. Les chats et les chiens de Madame Michat se multiplient comme des lapins.
En 1981, elle avait autant de chats que de chiens. En 1982, le nombre de chats a doublé et elle a eu 3 nouveaux chiens.
En 1983, le nombre de chats a triplé et le nombre de chiens a doublé. Début 1984, elle avait deux chats pour chaque chien.
Combien de chats avait-elle en 1981?

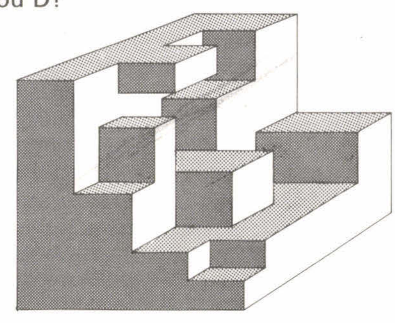
16. Trouvez le mot qui complète la troisième série :

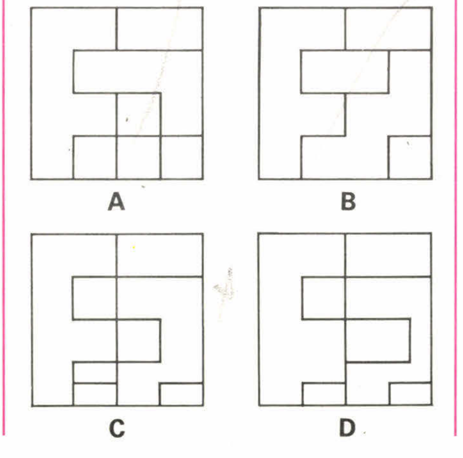
GLANER
PIÉTON → **ROMAIN**
NORMAL

VIANDE
ANGINE → **ENFANT**
TRÈFLE

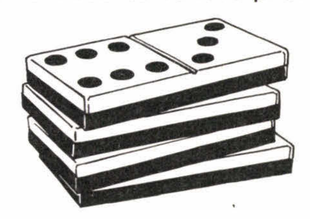
COUPON
BRELAN → **?**
ÉDITER

17. Quel plan correspond à la structure ci-dessous, vue d'avion A, B, C ou D?

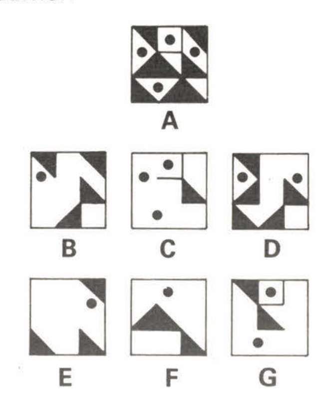




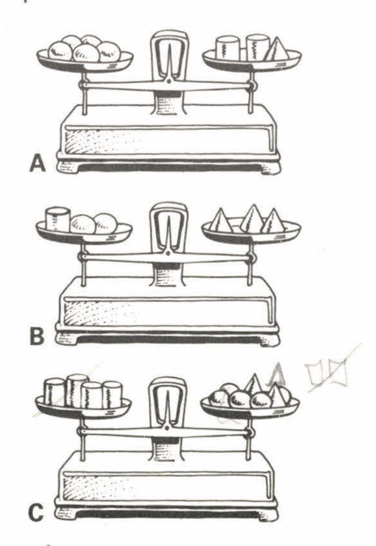
18. Ces quatre dominos ont été pris dans un jeu et empilés ainsi. Sachant que la somme des points des moitiés de gauche égale 24 et que la somme des points des moitiés de droite égale 13, quels sont les dominos qui se trouvent obligatoirement cachés dans la pile?



19. Imaginez que les carrés B à G soient transparents : en les superposant on peut créer des formes complexes. Quels sont les trois carrés qu'il faut superposer pour obtenir le dessin A? Prenez les carrés tels quels, sans les tourner, ni les retourner.



20. Les balances A et B sont en équilibre. La balance C penchera-t-elle à droite, à gauche ou est-elle en équilibre?



Solutions pages 124 et 125

jeux & casse-tête

MOTS EN CHAÎNE

Trouvez la chaîne de mots qui relie la lettre dans le coin supérieur gauche à celle dans le coin inférieur droit. Les mots de la chaîne doivent tous être écrits en ligne droite (de gauche à droite ou de haut en bas – pas en diagonale) et la dernière lettre de chaque mot doit obligatoirement être la première du mot suivant.
Vous pouvez changer de direction à la fin d'un mot si vous le désirez. Le premier mot, par exemple, peut se lire verticalement et le second horizontalement, mais vous pouvez également continuer dans la même direction et trouver un second mot qui se lit verticalement aussi.

Vous pouvez utiliser les pluriels ainsi que les verbes sous toutes leurs formes, mais pas les noms propres, ni les abréviations.

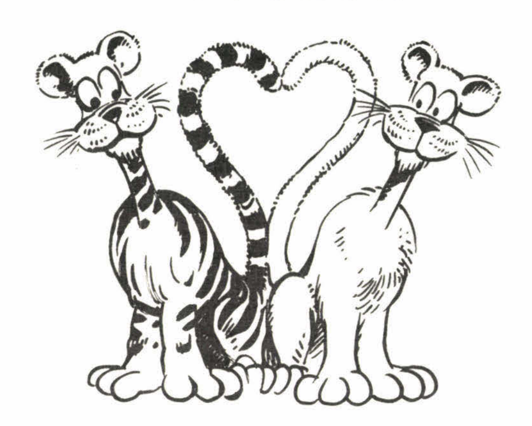
F	I	L	E	T	A	G	E	R	E
O	N	I	R	I	S	M	E	E	L
U	N	E	G	T	T	E	L	A	I
R	E	N	O	U	E	R	I	L	R
N	E	S	T	E	R	A	M	E	E
E	T	H	E	R	E	D	E	S	I
A	R	C	U	U	N	I	R	A	T
U	T	O	R	D	U	S	I	M	E
S	O	R	E	I	N	S	E	I	R
A	P	P	A	T	I	E	N	T	E

CRYPTARITHMES

Voici deux cryptarithmes très « sympathiques », que nous devons à un lecteur François Brassaud, de Talant (qui gagne un abonnement d'un an à J. & S.). Tous deux à solution unique.

a. Commençons par le plus simple :

$$\begin{array}{r} \text{T I G R E} \\ + \text{ L I O N N E} \\ \hline = \text{T I G R O N} \end{array}$$



b. Pas aussi facile qu'on pourrait le croire :

$$\begin{array}{r} \text{O N Z E} \\ \times \quad \text{D I X} \\ \hline = \text{C E N T D I X} \end{array}$$

Brièvement le rappel du principe :
chaque lettre représente un chiffre toujours le même; un chiffre est toujours représenté par la même lettre. Aucun nombre ne commence par 0 (zéro).

SUITE...

Quel mot, parmi les trois proposés, peut poursuivre chacune de ces séries logiques?

a. AMICAL - CALICE - ESSIEU - ?
1. GUENON; **2.** FORAGE; **3.** GARAGE

b. MEURTRIR - RÉMANENT - ANGLICAN - LANCERAI – ?
1. CHANOINE; **2.** CHAUDRON; **3.** CAVALIER

c. FORMULE - ORNIÈRE - DRAINER - TOITURE - ?
1. ÉCOLIER; **2.** VISCOSE; **3.** VOLIÈRE

d. DOLLAR - SIGNET - PRURIT - GRELOT - ?
1. CORSET; **2.** COSMOS; **3.** TRIBUT

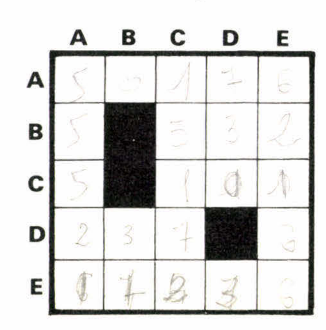
e. ADORER - PRÊTER - AMICAL - AFFABLE - ?
1. MALAXEUR; **2.** INSOLATION; **3.** PAISIBLE

f. RADAR - LAVAL - NOYON - ÉTÊTÉ - ?
1. ÉDILE; **2.** NANAN; **3.** ESTER

NOMBRES CROISÉS

Horizontalement : A. C'est un carré parfait. - **B.** Un multiple de 19, le produit de ses chiffres est 30. - **C.** C'est un nombre impair, le produit de ses chiffres est 0 et la somme 2. - **D.** Le plus grand diviseur commun de 14 457 et 13 983. - **E.** Le plus petit multiple commun de 2 809 et 212.

Verticalement : A. Le produit de ses chiffres est 250. - **B.** Un nombre premier. - **C.** Le produit de ses chiffres est 70. - **D.** Il se divise par 73. - **E.** Une des permutations de 21 666. -





UN ASSASSIN BÊTEMENT LOGIQUE

L'usurier Rapiat a été trouvé assassiné – tué par balles – à son domicile. Le commissaire Hercule Potiron oriente immédiatement son enquête vers les « clients » de l'usurier, et particulièrement en direction des six personnes qui devaient les sommes les plus importantes : l'ingénieur Armand Dibule, la postière Nicole Daspin, le comptable Gaston Haluil, la mercière Simone Haster, Pierre Detail, retraité de la S.N.C.F., et Carmen Éloire, institutrice.
Un seul élément dans le dossier : une lettre de menace rédigée à l'aide de caractères découpés dans différents journaux, et signée : TGPKSYGCPXZX.
Potiron pense qu'il a affaire à des personnes logiques, voire maniaques, et donc que l'assassin n'est autre que l'expéditeur de la lettre. Celui-ci a suivi dans le choix de son pseudonyme une démarche logique... qui devrait le trahir!
Qui est l'assassin?



LES PAQUETS DE BONBONS

Un confiseur vient de recevoir quatre paniers contenant chacun le même nombre de bonbons.
Avec les bonbons du premier panier, il remplit des sachets de douze bonbons, le maximum possible et il met le reste dans le deuxième panier.
Avec les bonbons du deuxième panier, y compris ceux venant du premier, il remplit des sachets de quinze bonbons, le maximum possible et met les bonbons restants dans le troisième panier.

Il réitère son opération avec le contenu de ce troisième panier, mais en remplissant cette fois-ci des sachets de seize. Le reste est transféré dans le quatrième panier.
Avec le contenu de ce quatrième panier, il lui est alors possible de remplir des sachets de vingt bonbons sans qu'il y ait de reste.
Il obtient ainsi 62 sachets en tout.

Combien y avait-il à l'origine de bonbons dans chaque panier?

PLACEZ LES NOIRS

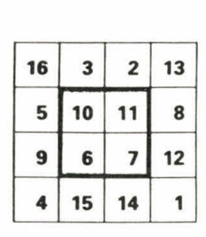
Noircissez dans cette grille le minimum de cases, afin que toutes les lettres restantes forment des mots horizontalement et verticalement. Ceci fait, la grille ressemblera à une solution de mots croisés; les lettres noircies représentant alors les noirs qui séparent les mots. La grille n'a ni noms propres, ni abréviations.

	1	2	3	4	5	6	7	8
I	F	A	T	A	L	I	T	E
II	E	P	I	S	O	D	E	S
III	R	E	S	I	N	E	R	A
IV	V	U	S	A	G	E	N	T
V	E	R	U	T	E	T	E	U
VI	N	E	E	E	A	U	X	R
VII	T	U	S	E	N	N	I	E
VIII	E	X	I	S	T	E	R	E

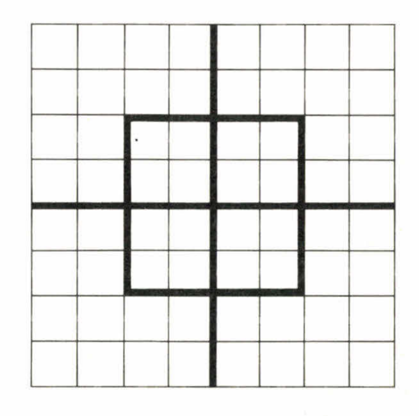
LES CARRÉS DES CARRÉS

Vous connaissez certainement le fameux carré magique d'Albert Dürer (1514). Un chef-d'œuvre! Non seulement la somme des nombres dans chaque rangée, colonne ou diagonale égale 34, mais également dans les 4 carrés intérieurs et dans le carré du milieu. Figure ci-dessous à gauche.
Mais seriez-vous capable de reconstituer un carré magique de 8 × 8, sachant que la somme des nombres dans chaque rangée, colonne ou diagonale fait 260, et celle des nombres dans les 4 carrés intérieurs et le carré du milieu fait 520 (260 × 2). Vous n'utiliserez que les nombres de 1 à 64.

Alors, vous tentez l'expérience? De toute manière, la solution paraîtra dans deux mois.



16	3	2	13
5	10	11	8
9	6	7	12
4	15	14	1



solutions page 125


ALLEZ JOUER AILLEURS...
QUELQUE PART, DANS LA GALAXIE.
MEGA
HORS SERIE
jeux & stratégie
UN GRAND JEU DE ROLE
MEGA
Vous avez été choisi pour représenter notre bonne vieille Terre au sein de la Confédération Interplanétaire. En cadeau de bienvenue dans l'espace, l'Assemblée Galactique vous offre de fantastiques pouvoirs... A vous de jouer !
Ce numéro hors-série de Jeux & Stratégie constitue une grande première : il contient un passionnant jeu de rôle en français, prêt-à-jouer, aussi envoûtant pour les initiés que clair et accessible pour les débutants. 25 F. Chez votre marchand de journaux.
UN NUMÉRO HORS-SÉRIE DE JEUX & STRATÉGIE

MUTANTS

Plusieurs civilisations de niveau technologique analogue débarquent au même moment sur une planète vierge, présentant des caractéristiques terrestres : Terra XII. Les équipages de chacune des stations, courageux mais pas téméraires, explorent ce nouvel environnement à l'aide de mutants humanoïdes fabriqués à partir de leur propre matériel génétique. Certains de ces mutants sont très forts physiquement, mais seulement adaptés à un type de terrain; d'autres, à l'opposé, sont adaptés à tous les terrains, mais beaucoup plus faibles... Responsable de l'un de ces équipages, vous n'avez d'autre but que de vous approprier Terra XII.

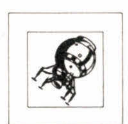
nombre de joueurs : 2 à 4. La règle est décrite pour 3 ou 4 joueurs. Un paragraphe précise les modalités du jeu à 2;

matériel : l'encart, ses pions et un dé;

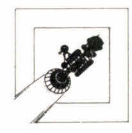
la carte : elle représente la végétation et le relief de la planète. Il y a six types de terrain : le marais (bleu-vert), la plaine (vert clair), la montagne (marron clair), le désert (jaune), la mer (bleu), les volcans et coulées de lave (marron foncé);

but du jeu : selon le temps dont ils disposent, les joueurs adopteront l'une ou l'autre des versions suivantes :
– version courte : est déclaré vainqueur celui des joueurs qui est le premier à poser sur le terrain un pion « mutant-4 », le plus élevé hiérarchiquement dans l'ordre des mutations;
– version longue : le dernier des joueurs à posséder un pion-station sur le terrain est déclaré vainqueur.

les pions : 116 pions (29 par joueur) sont répartis en quatre groupes qui peuvent être distingués par la couleur qui les borde (rouge, bleu, vert et blanc). Chaque joueur choisit une couleur et prend tous les pions correspondants. Sur chaque pion figure un nombre qui indique son potentiel de déplacement (voir le paragraphe « déplacement »). Il y a trois types de pions :



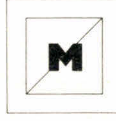
a. la station : c'est votre vaisseau, de son bord, vous dirigez votre équipage. Il n'y a qu'une station par joueur;

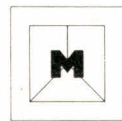


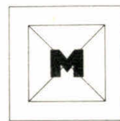
b. le collecteur : il s'agit d'un véhicule plus petit, mais plus rapide qui entre en jeu pour ramener à la station des prisonniers et des mutants « sacrifiés ». Il n'y a qu'un collecteur par joueur;

c. les mutants : ils sont représentés par un M sur un fond de 1, 2, 3 ou 4 couleurs, semblables à celles du terrain. Chaque joueur dispose de 27 mutants, parmi lesquels on distingue : 16 pions « mutants-1 » une seule couleur de fond sur le pion), 6 pions « mutants-2 » (deux couleurs), 4 pions « mutants-3 » (trois couleurs) et un pion « mutant-4 » (quatre couleurs).









Adaptation : la notion d'« adaptation » est essentielle dans les combats qui opposent les mutants des différents joueurs. Un pion-mutant est dit adapté au terrain s'il porte la couleur de la case où il se trouve. Par exemple un pion mutant-3 (marron, vert clair et jaune) est adapté s'il se trouve sur une case de montagne (marron clair) ou de plaine (vert clair) ou de désert (jaune). En revanche, il est inadapté sur une case de marais (bleu-vert). Un mutant vaut 2 points de combat (noté 2 PC) s'il est adapté au terrain et seulement 1 PC s'il est inadapté (voir le paragraphe « combats »).

premier tour de jeu :

1. tirage au sort pour savoir qui commence; les joueurs agissent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre;

2. atterrissage des stations;

3. création de mutants;

4. déplacement des pions-mutants (potentiel de déplacement).

• atterrissage des stations : chaque joueur pose son pion-station sur la case de son choix, à l'exclusion des cases de mer, de volcan et de coulée de lave.

• création de mutants-1 : chaque joueur pose de un à six pions-mutants-1 sur les cases adjacentes à la station. On appelle « zone de contrôle » de la station les 6 cases qui l'entourent. Chaque joueur doit poser au moins un pion. Les pions ne peuvent être posés sur des cases de mer, de volcan ou de coulée de lave. Ils doivent nécessairement être de la couleur de la case sur laquelle ils sont posés. Il est interdit de superposer ces pions. Selon l'endroit où la station a atterri, il sera possible de créer des mutants tous adaptés au même type d'environnement ou à l'inverse des mutants adaptés chacun à un type de terrain différent. Le ou les pions posés doivent immédiatement être déplacés d'une case afin qu'ils quittent la zone de contrôle de la station. Si un pion ne peut être déplacé sans quitter la zone de contrôle de la station, le joueur le reprend et tentera de le poser ultérieurement, s'il le désire;

tour de jeu (du 2e au énième) :

1. phase diplomatique : les joueurs discutent, ouvertement ou en aparté, des alliances qu'ils peuvent nouer. Ils peuvent décider de renoncer à cette phase si

personne ne veut discuter (notamment au début du jeu). Durée maximum : 2 minutes.
2. détermination de l'ordre de jeu : chaque joueur lance un dé. Celui qui réalise le plus de points commence le tour, dont voici le déroulement :

3. déplacement des mutants;
4. créations de mutants autour de la station;
5. déplacement des mutants nouvellement créés;
6. déplacement de la station;
7. résolution des combats;
8. déplacement (éventuel) du collecteur;
9. création (éventuelle) de mutants de rang 2, 3 ou 4 (mutations).

• les déplacements : le potentiel de déplacement (inscrit sur chaque pion) exprime la capacité d'un pion quelconque à franchir un nombre donné de cases hexagonales. La station a un potentiel de déplacement de 4. Quand vient son tour, un joueur déplace tous ses pions, quelques-uns ou aucun, en utilisant tout ou partie du potentiel de déplacement de chaque pion. Chaque fois qu'un pion entre dans une case il perd un point de son potentiel de déplacement.
Il est interdit de faire entrer un pion sur une case de mer ou de volcan et de stationner sur une coulée de lave. En revanche, il est possible de franchir une coulée moyennant une consommation de 2 points de potentiel de déplacement par case.
Le déplacement d'un mutant n'est jamais obligatoire, sauf au moment de sa création (voir le paragraphe « création de mutants »);

• conséquences immédiates liées aux déplacements :
– les zones de contrôle des stations ne peuvent jamais se chevaucher. La distance entre deux stations est donc au minimum de trois cases;
– toute station qui au cours de son déplacement inclut dans sa zone de contrôle un ou plusieurs pions adverses les téléporte. Le joueur qui manipule la station prend les pions adverses situés dans sa zone de contrôle et les place où il veut sur le terrain, à l'exception des cases de mer, de volcan ou de zône de contrôle d'un quelconque vaisseau;
– la téléportation d'un mutant par une station met un terme au déplacement de cette dernière pour le tour de jeu;
– tout pion (à l'exception du collecteur) entrant dans la zone de contrôle de sa propre station est détruit et retiré du jeu définitivement.
– un pion-collecteur ne peut jamais entrer dans la zone de contrôle d'une station adverse. A l'inverse, même au cours d'un déplacement, une station ne peut jamais inclure un collecteur adverse dans sa zone de contrôle;

• les combats : seuls les mutants combattent; le joueur « en phase » (dont c'est le tour de jeu) est appelé l'attaquant; à ce moment, tous les autres joueurs sont les « défenseurs ».
L'attaquant peut combattre à chaque endroit où ses pions-mutants sont au contact (cases adjacentes) de pions-mutants adverses. Chaque combat est résolu séparément. L'attaquant choisi lequel (ou lesquels) de ses pions attaque un pion adverse. Quel que soit le nombre de pions attaquants on ne peut attaquer qu'un seul pion adverse à la fois. Chaque pion-attaquant ne peut servir qu'à une seule attaque par tour; chaque pion-attaqué (quel que soit le résultat du combat) ne peut être attaqué qu'une seule fois dans le tour.

L'attaquant établit le rapport des forces : il fait la somme des points de combats de ses pions en utilisant la règle d'adaptation : tout pion attaquant adapté vaut 2; tout pion attaquant inadapté 1. Si la somme des PC de l'attaquant est inférieure à la force du pion attaqué, il ne peut y avoir combat.
Le rapport de force est la fraction arrondie PC de l'attaquant/PC du défenseur (pion attaqué). La fraction est toujours arrondie en faveur du défenseur (par exemple 12/8 devient 1/1 en arrondissant). L'attaquant lance un dé. Sur la table de résolution des combats (tableau 1), au croisement de la colonne rapport de force et de la rangée résultat du dé, l'attaquant peut lire le résultat du combat sous la forme d'initiales : ARd, ARa, O, DRa, DRd, DP ou DE (voir « conséquences des combats »);
Il faut ajouter au résultat du jet de dé le bonus accordé au mutant présent sur le terrain le plus élevé hiérarchiquement : + 3 pour un mutant-4, + 2 pour un mutant-3, + 1 pour un mutant-2. Par exemple, si un mutant-1, un mutant-2 et un mutant-3 participent au même combat l'attaquant ajoutera le bonus accordé au mutant-3, soit + 2.
Quel que soit le nombre de mutants participant à l'attaque, un seul bonus est accordé à l'attaquant.

Rapport de force / jet de dé	1/1	2/1	3/1	4/1	5/1	6/1 et +
1	ARd	ARa	O	DRd	DRa	DP
2	ARa	O	DRd	DRa	DP	DP
3	O	DRd	DRa	DP	DP	DP
4	DRd	DRa	DP	DP	DP	DP
5	DRa	DP	DP	DP	DP	DE
6	DP	DP	DP	DP	DE	DE

Tableau 1 : *Table de résolution des combats. (Bonus : Mutant-2 : + 1 au dé; Mutant-3 : + 2; Mutant-4 : + 3)*

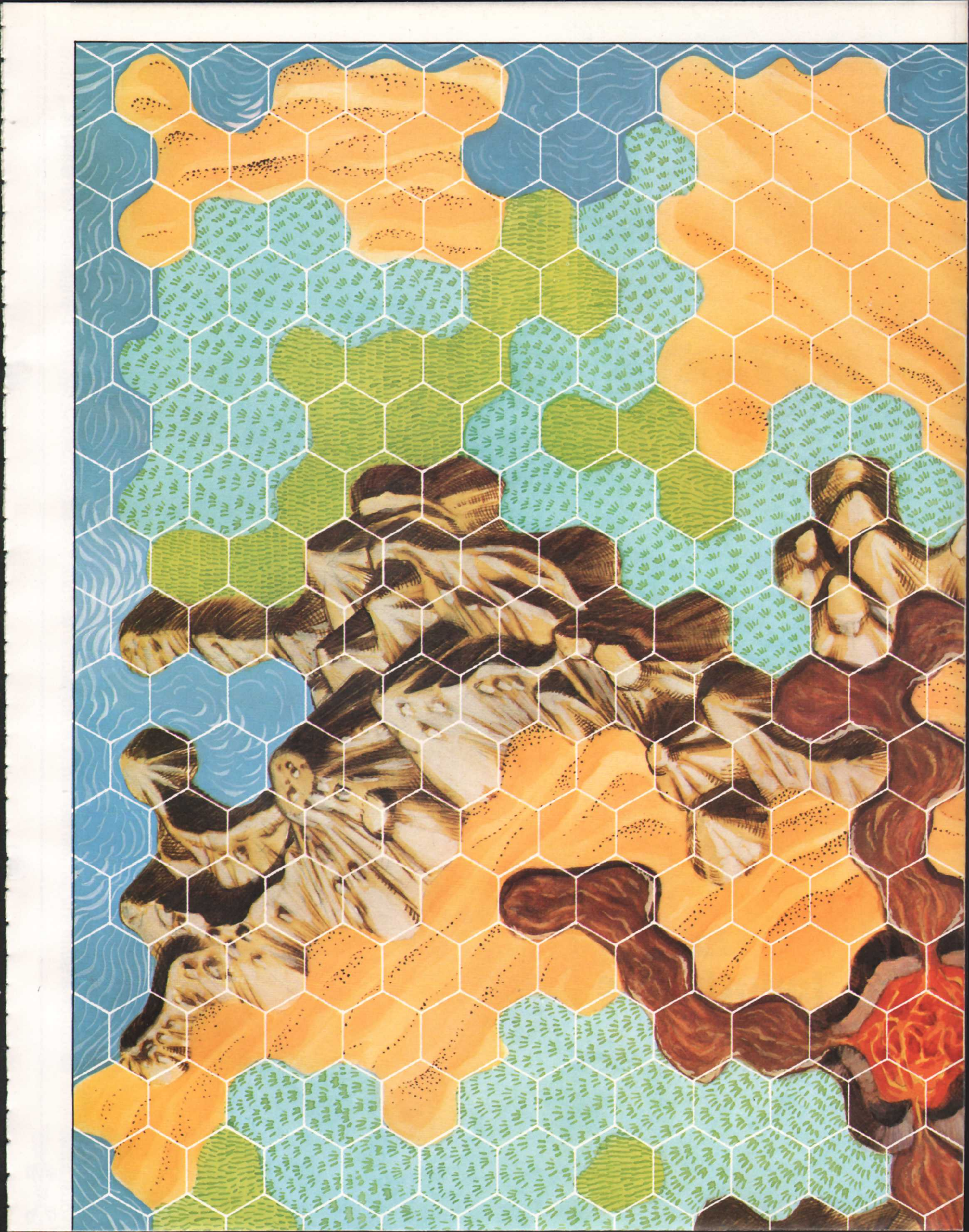
• conséquences des combats : sept cas de figure :
– ARd : tous les pions de l'attaquant (ayant participé au combat) sont contraints de reculer de 3 cases. Le « d » indique que c'est le défenseur qui déplace les pions de son adversaire;
– ARa : même cas que ARd, mais c'est l'attaquant qui recule lui-même chacun de ses pions;
– O : rien ne se passe. Les pions ne bougent pas. Chaque joueur pourra les déplacer ou non lors de la phase de déplacement;
– DRd : le défenseur fait reculer son pion de trois cases;
– DRa : le pion du défenseur recule, mais c'est l'attaquant qui le déplace;
– DP : le pion attaqué est fait prisonnier. Il est immédiatement retourné (voir le paragraphe « collecteur »);
– DE : le pion attaqué est éliminé et immédiatement retiré du jeu.

jeu inédit n° 26

Dans chaque numéro, Jeux et Stratégie vous propose un jeu inédit à conserver. Vous pourrez ainsi vous constituer une ludothèque originale et, nous l'espérons, passionnante.



MUTANTS




Dessin Claude Lacroix







jeu inédit n° 26

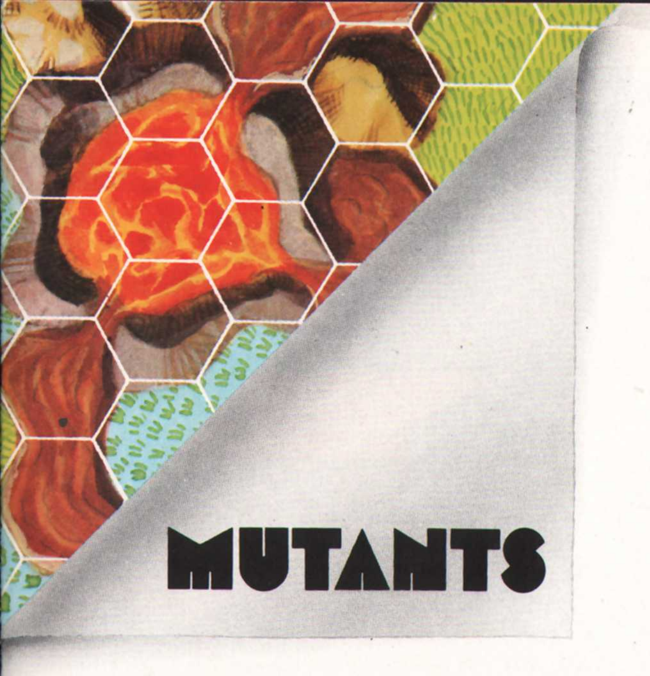
Dans chaque numéro, Jeux et Stratégie vous propose un jeu inédit à conserver. Vous pourrez ainsi vous constituer une ludothèque originale et, nous l'espérons, passionnante.

la ludothèque de j&s

MUTANTS



Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous



la
ludothèque
de
j&s

Découpez le jeu suivant le pointillé. Puis dépliez-le et découpez très soigneusement, au « cutter » de préférence, les pions que nous vous conseillons de coller ensuite sur un carton fort. Le jeu peut être collé sur un carton ou sur une planche de contreplaqué.

• règles concernant le recul à la suite d'un combat : celui (ou ceux) des joueurs qui fait reculer son ou ses pions peut librement choisir le parcours de 3 cases qu'il leur fait effectuer, pour autant que les trois cases choisies soient différentes. Au terme du déplacement d'un pion, celui-ci peut être détruit et donc éliminé : s'il entre dans la zone de contrôle de sa propre station ou dans une case de mer ou de volcan. S'il entre dans la zone de contrôle d'une station adverse, il est immédiatement téléporté (voir le paragraphe « déplacements ») par le possesseur de la station.

• les prisonniers : tout pion fait prisonnier est immédiatement retourné, face cachée et demeure immobile. Désormais, seul un collecteur peut le déplacer.

• le collecteur :

a. son rôle : aller chercher des pions prisonniers et des pions sacrifiés (voir « sacrifice d'un pion ») puis les ramener à la station afin de créer des mutants-2, 3 et 4 (voir paragraphe « création de mutants-2, 3 et 4 »).

b. son apparition : le collecteur de chaque joueur est posé sur le terrain dès qu'un premier pion a été fait prisonnier. Au début de la phase 8, le joueur en phase pose son collecteur dans la zone de contrôle de sa station. Une fois posé, chaque collecteur reste en jeu jusqu'au terme de la partie. Dès la pose, chaque collecteur peut être déplacé au gré de chaque joueur (potentiel de déplacement 10). Il est soumis aux mêmes restrictions de déplacement que les autres pions (configuration géographique). Il ne participe jamais au combat et est imprenable. Il ne possède pas de zone de contrôle.

c. le ramassage : le collecteur prend les pions retournés (mutants prisonniers ou sacrifiés) en passant sur leur case. Les pions ramassés restent sous le pion collecteur jusqu'à ce qu'il regagne sa station. Le collecteur ne peut pas transporter plus de cinq pions.
Très important : il est possible de ramasser n'importe lesquels des prisonniers. Tout joueur peut donc se faire « voler » des prisonniers chèrement acquis au terme d'un combat!

• la mutation : pour fabriquer un mutant de rang hiérarchique supérieur, il faut utiliser deux pions-mutants de rangs hiérarchiques inférieurs (voir table des mutations, tableau 2).
Il y a deux manières de procéder : soit en ramenant deux mutants adverses prisonniers dans la zone de contrôle de sa station, soit en ramenant, grâce au collecteur, un mutant prisonnier et en sacrifiant un de ses propres mutants.

• sacrifice d'un mutant : quand un joueur croit pouvoir ramener un prisonnier grâce à son collecteur, il peut sacrifier l'un de ses propres mutants-1, 2, 3. Pour cela, au début de la phase de déplacement du collecteur, il retourne un de ses mutants-1, 2 ou 3. En déplaçant son collecteur, le joueur tentera de ramasser le plus possible de pions prisonniers et son pion sacrifié. De retour dans la zone de contrôle de sa station, et au moment de la phase qui lui est consacrée, il procédera à la mutation.

• phase de mutation : il peut avoir mutation si le collecteur d'un joueur est dans la zone de contrôle de sa station et qu'il transporte un ou des prisonniers (et éventuellement un pion sacrifié). La table des mutations vous indique à partir de quels couples de pions il est possible de réaliser un nouveau mutant de rang hiérarchique supérieur.

Rang du mutant créé :	Mutant-2	Mutant-3	Mutant-4
Conditions de création :	2 M-1 P ou 1 M-1 P + 1 M-1 S	1 M-2 P + 1 M-1 S ou 1 M-2 S + 1 M-1 P	1 M-2 P + 1 M-2 S ou 1 M-3 P + 1 M-1 S ou 1 M-3 S + 1 M-1 P

Tableau 2 : *Table des mutations. (M-1, M-2, M-3 = mutant 1, 2 ou 3; P = prisonnier; S = sacrifié)*

Par exemple, pour réaliser un pion mutant-2, il faut que le collecteur ait ramené 2 pions mutants-1 prisonniers (noté P) ou 1 pion mutant-1 prisonnier et 1 pion mutant-1 sacrifié.

Le mutant-2 réalisé associe les couleurs des deux pions mutants-1 qui ont servi à sa réalisation. Par exemple un mutant-1 jaune (adapté au désert) et un pion mutant-1 marron clair (adapté à la montagne) forment un mutant-2 jaune et marron clair. Précisons qu'il est interdit de faire plus d'un sacrifice par tour.

Mais lorsqu'un joueur rapporte jusqu'à sa station un mutant-2 prisonnier jaune et vert-clair et un mutant-1 sacrifié jaune, il ne pourra pas réaliser un mutant-3. Il n'a pas les 3 couleurs nécessaires à la réalisation d'un mutant-3. Il lui reste à déplacer son collecteur au tour suivant pour aller chercher, par exemple, un mutant-1 sacrifié bleu-vert. De retour à la station, il pourra réaliser un mutant-3 jaune, vert-clair et bleu-vert.

Les pions qui ont servi à réaliser un mutant de rang supérieur sont éliminés du jeu. Ceux qui n'ont pas encore été utilisés peuvent rester sous le collecteur, mais il ne peut y en avoir plus de cinq. Plusieurs mutants peuvent être réalisés simultanément si le joueur respecte les conditions d'obtention stipulées dans le tableau des mutations.

Un mutant-4 qui pénètre dans la zone de contrôle d'une station adverse la détruit (version longue). Le joueur qui contrôlait cette station a perdu. Il peut cependant continuer à déplacer ses pions, mais seulement de la moitié de leur potentiel de déplacement. Il peut encore être attaquant et participer normalement aux combats.

• le jeu à deux : l'ordre dans lequel les joueurs commencent est tiré une fois pour toute au début de la partie. En revanche, un dé est lancé à chaque tour pour savoir qui déplace le premier son collecteur. Celui qui amène les points les plus élevés commence. La phase diplomatique n'a bien sûr pas lieu d'être.

Gildas Sagot •

LE POIDS DES MORTS LE CHOC DES FANTÔMES.



DONJONS & DRAGONS™

Manuel de Base avec Module d'Introduction

Ne vous méprenez pas ! Ce n'est pas parce que l'on parle français dans ce monde mystérieux que vous n'y serez pas étranger, seul contre de maléfiques créatures.
Une seule erreur et vous êtes réduits en poussière !
Cette boîte "French speaking" du jeu de rôle par excellence, Donjons & Dragons – déjà 4 millions de boîtes vendues dans le monde ! –, vous ouvre les portes du Championnat de France de Donjons & Dragons. C'est tout nouveau et l'on n'a pas fini d'en parler dans les donjons...
Bonne chance ! Vous en aurez besoin... Et restez à l'écoute, de nouveaux scénarios, de nouvelles aventures incroyables et bientôt pour les "pros" l'Expert set dans le cadre de ce D & D arrivent dans les magasins spécialisés.

Distribué par S.E.R.E.P.E.
103, 115, rue Charles Michels
93000 St-Denis - Tél. : 243.36.22.

TSR™
TSR Hobbies Inc

questions de logique

par J.-C. B.

RECRUTEMENT SUR BOLGAR

Piloter un astronef demande de grandes connaissances et une longue pratique. Arriverez-vous à mener à bon port votre vaisseau avec son équipage bolgarien, dont le moins qu'on puisse dire est que ses membres ont un sens particulier du dialogue?

Vos vêtements sont en lambeaux. Votre visage, vos mains, vos jambes ne sont que boursouflures provoquées par les moustiques de la jungle bolgarienne. Mais l'astroport est en vue. Plus que quelques kilomètres. Et au bout, la récompense de vos efforts. Vous ramenez dix kilogrammes de trantal, cet alliage métallique sans prix indispensable à la construction de la coque des astronefs...

Quelques heures plus tard, lavé, soigné, vous prenez un repos bien mérité à bord du Fantastique, votre vaisseau. En rentrant à bord, vous avez trouvé un petit mot. Tout votre équipage est parti, lui aussi, à la recherche des trésors fabuleux de Bolgar...

Le transport du trantal est rigoureusement interdit. Il faut donc quitter Bolgar au plus vite. Malgré votre fatigue, vous vous levez péniblement de votre couchette, vous vous habillez, et vous vous rendez au bureau de recrutement de l'astroport. Là, mauvaise nouvelle. Aucun équipage disponible avant plusieurs semaines. Toutefois, un équipage bolgarien est retenu à la prison centrale...

Le directeur de la prison vous explique que ces six individus sont de redoutables anarchistes. Ils ont contrevenu à la règle première de la société bolgarienne, qui impose de ne jamais prendre un repas en commun. Vous n'êtes pas très chaud pour prendre cet équipage. La Société bolgarienne impose ainsi de nombreux tabous, et dans l'espace, le principal souci des Bolgariens est de se livrer aux pires facéties. Mais il faut prendre une décision. Vous payez la caution, et bientôt, les six Bolgariens sont devant vous.

La principale caractéristique des Bolgariens est la suivante :

- toutes les phrases qu'ils prononcent sont des mensonges.

Vos six Bolgariens s'appellent Al, Bir, Chor, Dag, Elt et Fulb.

1 INSPECTION

Il faut partir. Vous demandez à votre équipage de se mettre en tenue et de se rassembler dans le poste de pilotage. Bientôt, vos six Bolgariens sont en rang devant vous, en une seule ligne, au garde-à-vous. Vous les passez en revue. Chacun vous dit :

Al : je suis à côté de Bir.

Bir : je suis à côté de Chor.

Chor : je suis à côté de Dag.

Dag : je suis à côté d'Elt ou de Fulb.

Elt : je suis à côté de Fulb ou d'Al.

Fulb : je suis à côté d'Al ou de Bir.

Tous les Bolgariens se ressemblent. Mais chaque membre de votre équipage porte une combinaison mentionnant son nom. Vous pouvez donc constater que ces six affirmations sont fausses. Mais en tout état de cause, l'un des six Bolgariens se trouve à l'une des extrémités de la rangée.

Lequel?

2 QUALIFICATIONS

Vous avez pu décoller sans trop de problèmes. Votre vaisseau vous emmène à bonne vitesse vers votre destination. Vous ne connaissez pas la qualification de chacun des membres de votre équipage. Nouveau rassemblement. Vos six compagnons vous disent :

Al : parmi nous, il y a un mécanicien, mais pas de navigateur.

Bir : il n'y a ni mécanicien, ni maître d'équipage.

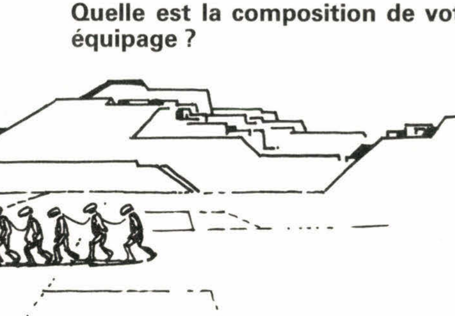
Chor : il y a un navigateur et un spatio-dégondeur.

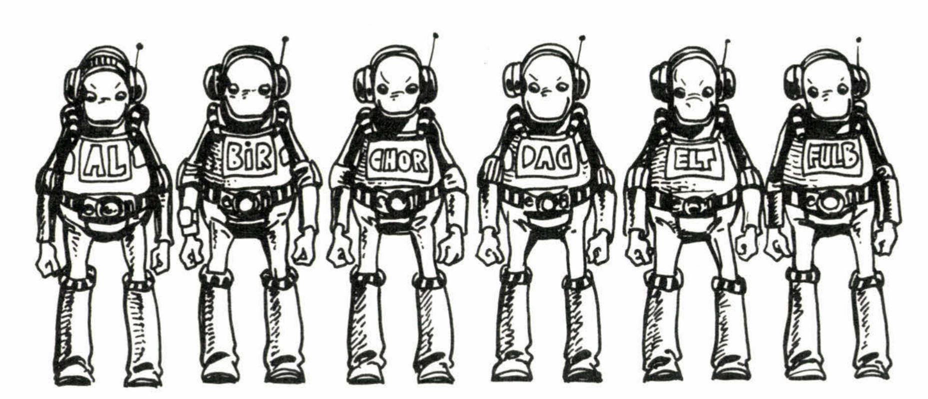
Dag : il y a un maître d'équipage ou un pilote.

Elt : il n'y a ni soutier, ni spatio-dégondeur.

Fulb : il n'y a ni pilote, ni chimio-biologiste.

Quelle est la composition de votre équipage ?





3 EXERCICE D'ALERTE

Malgré quelques erreurs inévitables, pour le moment sans conséquence, vous commencez à vous faire à cette façon bizarre de commander votre équipage. Un exercice d'alerte ne lui fera pas de mal. Les sirènes hurlent dans tout le vaisseau à vous crever le tympan. Vos six énergumènes se précipitent, prennent au passage leurs combinaisons semble-t-il au hasard et sont en moins de deux minutes aux postes d'alerte. L'exercice terminé, nouveau rassemblement. Une question vous préoccupe. Qui a la combinaison de qui ? Vous obtenez les renseignements suivants :

Al : je n'ai pas ma combinaison, mais Elt a la sienne.
Bir : j'ai la combinaison de Dag ou celle de Fulb.
Chor : je n'ai pas ma combinaison.
Dag : j'ai la combinaison de Fulb.
Elt : je n'ai pas ma combinaison, mais Chor a la sienne.
Fulb : j'ai ma combinaison, et Al a celle de Bir.
Qui a la combinaison de qui ?

4 QUI EST MÉCANICIEN ?

Vous avez appris que votre équipage était composé d'un mécanicien, d'un navigateur, d'un soutier, d'un chimio-biologiste, ce que vous saviez déjà, mais également d'un coordinateur et d'un médecin, ce qui est rassurant. On ne sait jamais ce qui peut arriver dans l'espace. Mais qui est soutier ? Mais qui est médecin ? Votre équipage vous dit :

Al : si je ne suis pas mécanicien, Chor est soutier.
Bir : si je ne suis pas navigateur, Elt est chimio-biologiste.
Chor : si je ne suis pas chimio-biologiste, Al est navigateur.
Dag : si je suis soutier, Elt est mécanicien.
Elt : si je ne suis pas navigateur, Bir est chimio-biologiste.
Fulb : si je ne suis pas mécanicien, Al est chimio-biologiste.
Qui est mécanicien ? Qui est chimio-biologiste ?

5 LA NÉBULEUSE OBSCURE

Votre trajet vous amène à traverser la Nébuleuse Obscure des Sept Dangers. Tout le monde à son poste. Pour le moment, quels dangers vous menacent ? Voilà les informations fournies par votre équipage :

Al : nous allons être attirés par un trou noir, ne pas devoir affronter une tempête magnétique, et traverser une nuée météoritique.
Bir : nous allons ne pas être attirés par un trou noir, ne pas devoir

PARADOXES LOGIQUES

La question qui est sa propre réponse

Dans *J. & S.* n° 15, page 40, nous avons demandé aux lecteurs s'il existait une question qui était sa propre réponse. Les meilleures réponses (ou les meilleures questions!) nous ont été adressées par Philippe Letroublon, de Choisy-le-Roi, et Étienne Trussant, du Mesnil-Saint-Denis, qui gagnent un abonnement d'un an à *J. & S.* Et vous, que proposez-vous? (voir page 126).

Infinis mathématiques et paradoxes

Voici la réponse, attendue depuis quatre mois, à la sixième question de l'encadré de la page 80 du n° 24. Jusqu'au n° 23, les paradoxes relatifs à l'infini mathématique pouvaient être traités de curiosités choquant le « bon sens » et l'intuition mathématique, sans vraiment remettre en question la théorie des infinis mathématiques. Par contre, dans les numéros 24 et 25, une critique d'ordre purement logique met en évidence une erreur dans les deux premières démonstrations, fondamentales, de cette théorie : la démonstration de la diagonale de Cantor et le théorème de Cantor relatif aux parties d'un ensemble. Dans le numéro 25, l'exemple choisi était celui des parties de l'ensemble des nombres entiers.

Rappelons brièvement la démonstration générale. Soit un ensemble infini A. L'ensemble des parties de A se note $\mathcal{P}$ (A). On veut démontrer que le cardinal de $\mathcal{P}$ A est supérieur au cardinal de A, ce qu'on note card $\mathcal{P}$ (A) $>$ card A. Raisonnons par l'absurde et supposons que card A $\geqslant$ card $\mathcal{P}$ (A). Il existe alors une surjection s de A sur $\mathcal{P}$ (A). Cela signifie qu'à tout élément noté s (x) de $\mathcal{P}$ A correspond l'élément x de A. Pour reprendre la méthode utilisée dans le n° 25, page 50, cela veut dire qu'on a pu établir un tableau de correspondance du type suivant :

Élément de $\mathcal{P}$ (A)	Élément associé de A
s (x)	x
s (y)	y
s (z)	z
. . . .	. . . .

L'élément s (x) est formé d'éléments de A. De deux choses l'une : ou bien s (x) comprend x; ou bien s (x) ne comprend pas x. Considérons alors tous les éléments s (n), s (p), s (q) ... qui ne comprennent pas leur élément associé, n, p, q ... Et considérons l'ensemble B = (n, p, q ...). Cet ensemble B est à l'évidence une partie de n, qu'on peut noter B = s (b), b étant l'élément associé à B dans la surjection. De deux choses l'une : ou bien b appartient à B; ou bien b n'appartient pas à B. B étant l'ensemble des éléments n de A tel que la partie associée s (n) ne comprenne pas n, b ne peut pas appartenir à s (b) = B. Mais si b n'appartient à s (b) sa partie associée, par définition de B, b appartient à B. Contradiction.

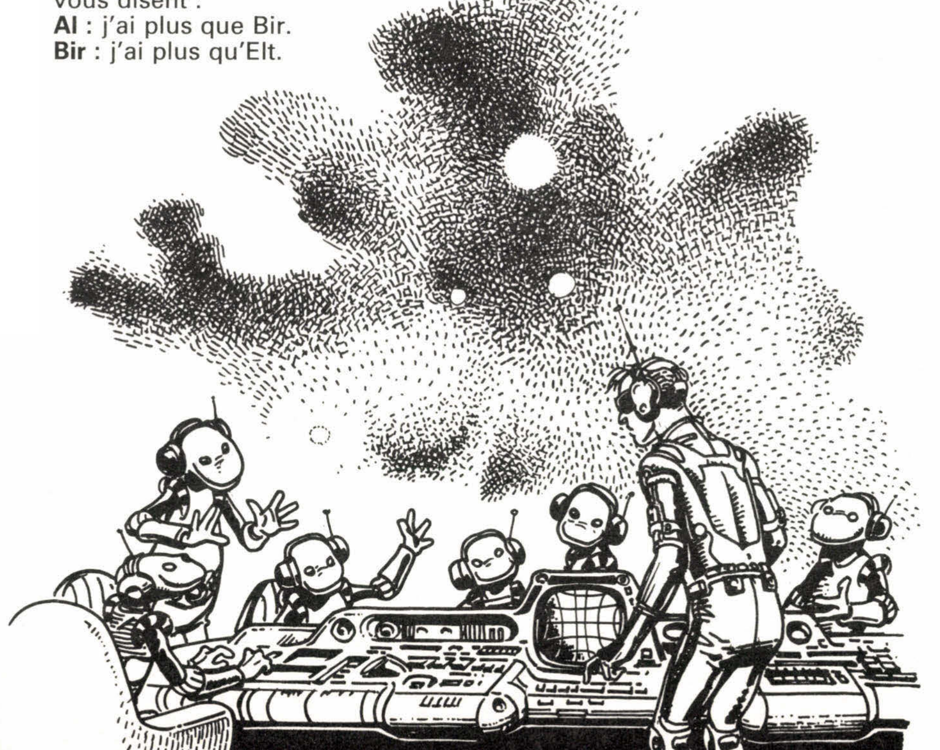
La conclusion classique de cette démonstration est que card A $<$ card $\mathcal{P}$ (A).

La critique logique formulée dans le n° 25, page 50, à l'encontre de l'ensemble des parties de N, s'applique-t-elle à cette démonstration?

affronter une tempête magnétique, et ne pas traverser une nuée météoritique.
Chor : nous allons être attirés par un trou noir, devoir affronter une tempête magnétique, et traverser une nuée météoritique.
Dag : nous allons ne pas être attirés par un trou noir, devoir affronter une tempête magnétique, et ne pas traverser une nuée météoritique.
Elt : nous allons être attirés par un trou noir, devoir affronter une tempête magnétique, et ne pas traverser une nuée météoritique.
Fulb : nous allons être attirés par un trou noir, ne pas devoir affronter une tempête magnétique, et ne pas traverser une nuée météoritique.
Quels dangers vous menacent ?

6 RÉPARTITION DE PRIME

Finalement, le voyage s'est bien passé. En vue de Bourtal, votre destination. Vous vous posez sur l'astroport clandestin de la Cité interdite de Langsam. Malgré de difficiles négociations avec Jabba-Chan, le Dénébien quadribolite, vous tirez un bon prix de votre trantal. Vous donnez la prime à laquelle a droit votre équipage, prime qu'il se répartit à son gré entre ses six membres. Chacun a un nombre entier de crédits galactiques. Ils vous disent :
Al : j'ai plus que Bir.
Bir : j'ai plus qu'Elt.
Chor : j'ai moins que Dag.
Dag : j'ai plus que Fulb.
Elt : j'ai plus que Dag.
Fulb : j'ai plus que Bir.
Al : j'ai au plus ce qu'a Dag, et moins de 9 crédits.
Bir : j'ai au moins autant qu'Al, et, ensemble, Dag et Elt ont moins de 396 crédits.
Chor : j'ai au moins autant qu'Elt, et j'ai un nombre pair de crédits.
Dag : j'ai autant que Bir, et la prime totale est supérieure à 1 000 crédits.
Elt : j'ai au plus ce qu'a Chor et, ensemble, Bir et Fulb ont plus de 396 crédits.
Fulb : j'ai au moins autant qu'Al, et la prime totale est inférieure à 1 000 crédits.
Évidemment, vous, capitaine du Fantastique, connaissez le montant de la prime totale que vous avez distribuée aux six membres de votre équipage.
Mais vous, lecteur ou lectrice, sans connaître ce renseignement, pouvez dire combien a touché Al ?



7 PIERRES ET TALISMANS

Vos six Bolgariens sont allés en ville et reviennent chacun avec un talisman, un cadeau et une pierre. Évidemment, ce pauvre Al n'a pas pu s'acheter de choses coûteuses. Les six talismans sont respectivement une boule d'Espar, un sachet de poudre d'Ormoud, une dague

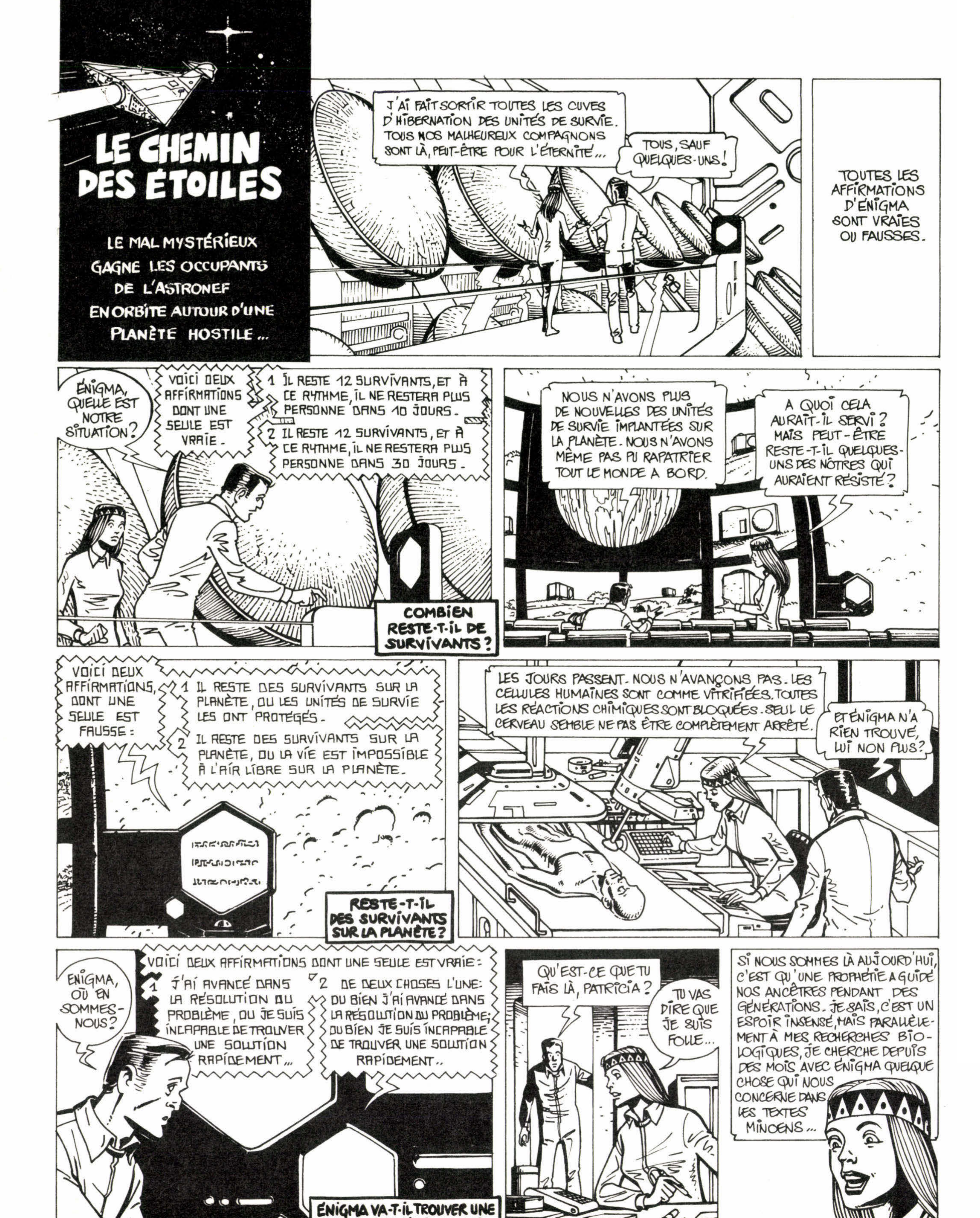


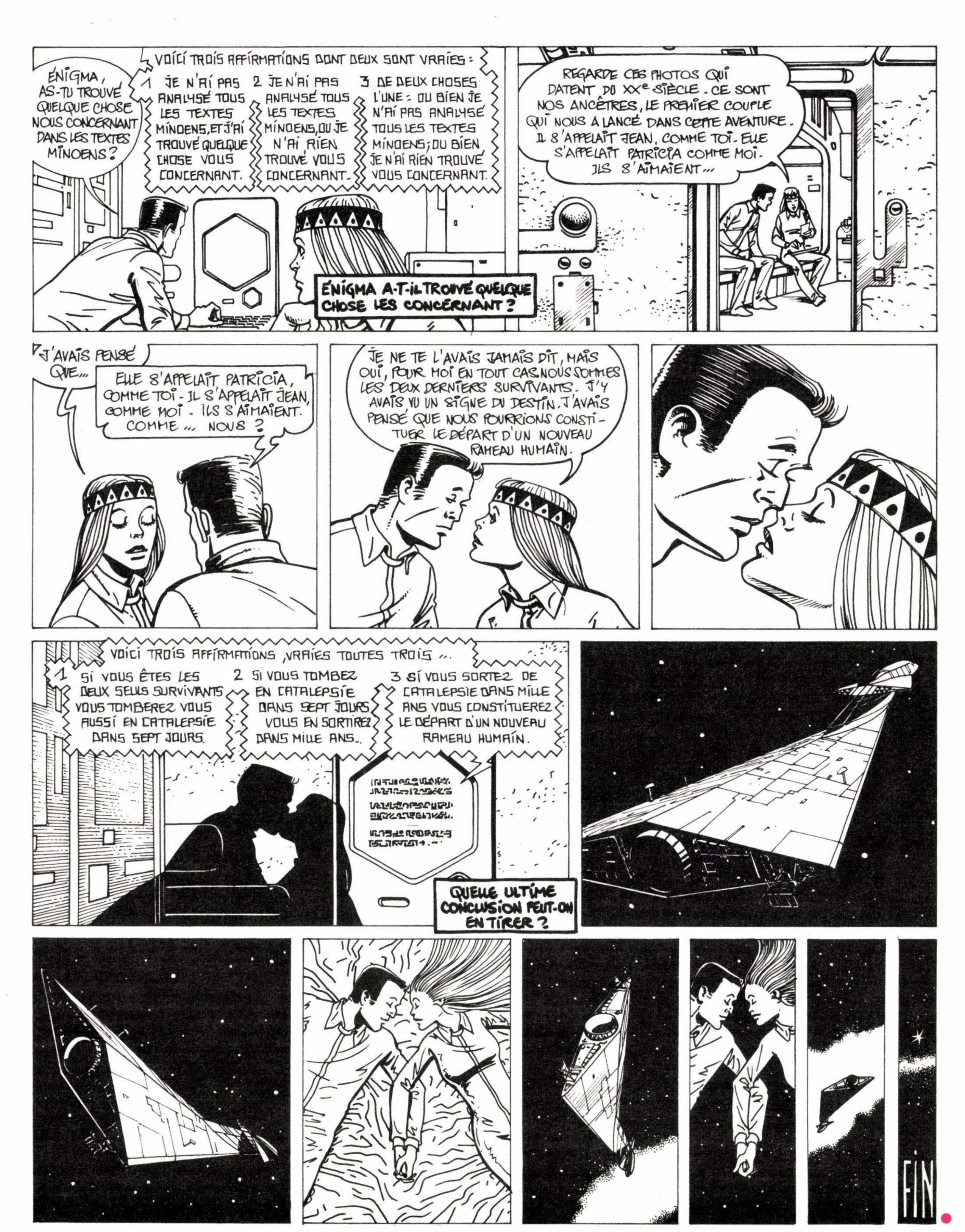
enchantée, une bourse de Chamal, un charme de Valtruz et un philtre d'amour. Les six cadeaux sont respectivement un collier, un bracelet, une broche, une ceinture, un miroir et une perle. Quant aux pierres, ce sont les six pierres de chance, d'espérance, du savoir, de divination, de chaleur et de courage. Votre équipage vous parle de ses acquisitions et vous dit :
Al : j'ai le sachet et le miroir.
Bir : je n'ai, ni le sachet, ni la dague.
Chor : j'ai le miroir.
Dag : je n'ai, ni la dague, ni la bourse.
Elt : j'ai le charme.
Fulb : j'ai la pierre de chaleur.
Al : je n'ai, ni la boule, ni le sachet.
Bir : j'ai la pierre du savoir et le miroir.
Chor : je n'ai, ni la dague, ni la boule.
Dag : j'ai la bourse, mais pas le collier.
Elt : Dag et moi avons les pierres de chance et de divination.
Fulb : j'ai la pierre de courage.
Al : celui d'entre nous qui a la ceinture n'a pas la pierre de divination.
Bir : si celui qui a la boule a aussi le bracelet, celui qui a la broche n'a pas la pierre d'espérance.
Chor : celui qui a le sachet n'a pas la pierre du savoir.
Dag : la broche appartient à Elt ou à Fulb.
Elt : celui qui a la bourse a la pierre de chaleur.
Fulb : celui qui a le collier n'a pas la pierre de chance.
Qui a le miroir ?

Solutions pages 126 et 127

Et maintenant, abandonnons le Fantastique pour retrouver une dernière fois, avec J-C B. et C. Lacroix, le Chemin des Etoiles.




LE CHEMIN DES ÉTOILES
LE MAL MYSTÉRIEUX GAGNE LES OCCUPANTS DE L'ASTRONEF EN ORBITE AUTOUR D'UNE PLANÈTE HOSTILE...
J'AI FAIT SORTIR TOUTES LES CUVES D'HIBERNATION DES UNITÉS DE SURVIE. TOUS NOS MALHEUREUX COMPAGNONS SONT LÀ, PEUT-ÊTRE POUR L'ÉTERNITÉ...
TOUS, SAUF QUELQUES-UNS!
TOUTES LES AFFIRMATIONS D'ÉNIGMA SONT VRAIES OU FAUSSES.
ÉNIGMA, QUELLE EST NOTRE SITUATION?
VOICI DEUX AFFIRMATIONS DONT UNE SEULE EST VRAIE.
1 IL RESTE 12 SURVIVANTS, ET À CE RYTHME, IL NE RESTERA PLUS PERSONNE DANS 10 JOURS.
2 IL RESTE 12 SURVIVANTS, ET À CE RYTHME, IL NE RESTERA PLUS PERSONNE DANS 30 JOURS.
COMBIEN RESTE-T-IL DE SURVIVANTS?
NOUS N'AVONS PLUS DE NOUVELLES DES UNITÉS DE SURVIE IMPLANTÉES SUR LA PLANÈTE. NOUS N'AVONS MÊME PAS PU RAPATRIER TOUT LE MONDE À BORD.
A QUOI CELA AURAIT-IL SERVI? MAIS PEUT-ÊTRE RESTE-T-IL QUELQUES-UNS DES NÔTRES QUI AURAIENT RÉSISTÉ?
VOICI DEUX AFFIRMATIONS, DONT UNE SEULE EST FAUSSE:
1 IL RESTE DES SURVIVANTS SUR LA PLANÈTE, OU LES UNITÉS DE SURVIE LES ONT PROTÉGÉS.
2 IL RESTE DES SURVIVANTS SUR LA PLANÈTE, OU LA VIE EST IMPOSSIBLE À L'AIR LIBRE SUR LA PLANÈTE.
RESTE-T-IL DES SURVIVANTS SUR LA PLANÈTE?
LES JOURS PASSENT. NOUS N'AVANÇONS PAS. LES CELLULES HUMAINES SONT COMME VITRIFIÉES. TOUTES LES RÉACTIONS CHIMIQUES SONT BLOQUÉES. SEUL LE CERVEAU SEMBLE NE PAS ÊTRE COMPLÈTEMENT ARRÊTÉ.
ET ÉNIGMA N'A RIEN TROUVÉ, LUI NON PLUS?
ÉNIGMA, OÙ EN SOMMES-NOUS?
VOICI DEUX AFFIRMATIONS DONT UNE SEULE EST VRAIE:
1 J'AI AVANCÉ DANS LA RÉSOLUTION DU PROBLÈME, OU JE SUIS INCAPABLE DE TROUVER UNE SOLUTION RAPIDEMENT...
2 DE DEUX CHOSES L'UNE: OU BIEN J'AI AVANCÉ DANS LA RÉSOLUTION DU PROBLÈME, OU BIEN JE SUIS INCAPABLE DE TROUVER UNE SOLUTION RAPIDEMENT...
ÉNIGMA VA-T-IL TROUVER UNE SOLUTION RAPIDEMENT?
QU'EST-CE QUE TU FAIS LÀ, PATRICIA?
TU VAS DIRE QUE JE SUIS FOLLE...
SI NOUS SOMMES LÀ AUJOURD'HUI, C'EST QU'UNE PROPHÉTIE A GUIDÉ NOS ANCÊTRES PENDANT DES GÉNÉRATIONS. JE SAIS, C'EST UN ESPOIR INSENSÉ, MAIS PARALLÈLEMENT À MES RECHERCHES BIOLOGIQUES, JE CHERCHE DEPUIS DES MOIS AVEC ÉNIGMA QUELQUE CHOSE QUI NOUS CONCERNE DANS LES TEXTES MINOENS...



solutions pages 127 et 128

LE CRIBBAGE

Jadis à l'honneur dans les cours royales européennes, le cribbage n'est plus guère pratiqué qu'en Amérique du Nord. Ailleurs, on n'en connaît que l'original tableau de marque. Pourtant, le jeu lui-même mérite d'être essayé.

De prime abord, ce jeu peut paraître d'un intérêt limité. Dans la version de base, on ne joue qu'avec trois cartes. Une rapide exploration de ce jeu montre la difficulté de l'écart, l'importance du choix de la carte jouée, qui ne s'apprécient qu'après une certaine pratique du jeu. En outre, ce jeu présente l'avantage de consister en une série de coups assez courts, ce qui renouvelle l'intérêt du jeu et permet des retournements rapides de situation.

Ce jeu est pratiqué aux États-Unis et au Canada. Il dérive d'un jeu anglais datant du début du XVII[e] siècle, le *Noddy*. Sa marque est originale. A chaque point marqué, une fiche est avancée sur une planchette munie de séries de trous alignés.

Le jeu de base oppose deux joueurs utilisant un jeu de 52 cartes. L'ordre des cartes est celui de la bataille, l'as étant toutefois la plus faible. Les figures valent 10 points, et les autres cartes ont leur valeur nominale (le huit vaut 8, etc.).

Le donneur distribue cinq cartes, une par une, à chacun. Le fait de donner constituant un avantage, au départ d'un coup, son adversaire marque trois points. Les joueurs regardent leurs cartes et en posent chacun deux sur la table, faces cachées, à côté du donneur. Ces quatre cartes sont empilées en un paquet qui constitue le « Crib » (1).

Le donneur retourne alors la première carte du talon. Si c'est un valet, il marque deux points. Son adversaire pose une carte, devant lui, face visible, en annonçant sa valeur. Puis le donneur fait de même, en annonçant le total des points des deux cartes posées.

Les joueurs vont alors poser à tour de rôle des cartes sur la table en poursuivant un double objectif : en premier lieu, former des paires, des brelans, des carrés, ou des séquences (tierces, quartes, quintes,...) de cartes se suivant, mais pas forcément de la même couleur; en second lieu, en ajoutant les points des cartes posées sur la table et en s'efforçant d'atteindre le total de 15, puis celui de 31, mais sans dépasser ce dernier total.

Lorsqu'un joueur atteint le total de 15, il marque 2 points.

Lorsqu'un joueur forme une paire, en posant une carte de même valeur que la précédente (un Roi sur un Roi, un 7 sur un 7,...), il marque deux points. Si l'autre joueur dispose alors d'une autre carte de même valeur, il la pose, forme un brelan et marque 6 points. Et si son adversaire possède la quatrième carte, il la pose et marque 12 points.

Lorsqu'un joueur pose une carte formant une tierce (2) avec les précédentes, il marque 3 points. Les trois cartes peuvent ne pas avoir été jouées en ordre numérique. Par exemple, on peut former une tierce en posant un 4 après un 5 et un 3. Si le joueur suivant peut poser une carte continuant la série (un 6 ou un 2 sur notre exemple), il marque 4 points. Si le premier joueur peut alors faire une quinte de la quarte, il marque 5 points, et ainsi de suite.

Une remarque importante : les points de paire, brelan, carré et séquence ne peuvent être marqués qu'à la double condition que le total des points des cartes empilées n'atteigne pas 31 et que l'adversaire n'ait pas dit « passe ».

Un joueur passe lorsqu'aucune de

---

(1) La « cagnotte ».

(2) As, Roi et Dame ne forment pas une tierce, puisque l'As est la plus basse carte.

(3) Rappelons que les cartes posées sur la table ne sont pas empilées en un seul paquet, mais en deux paquets posés devant chaque joueur.

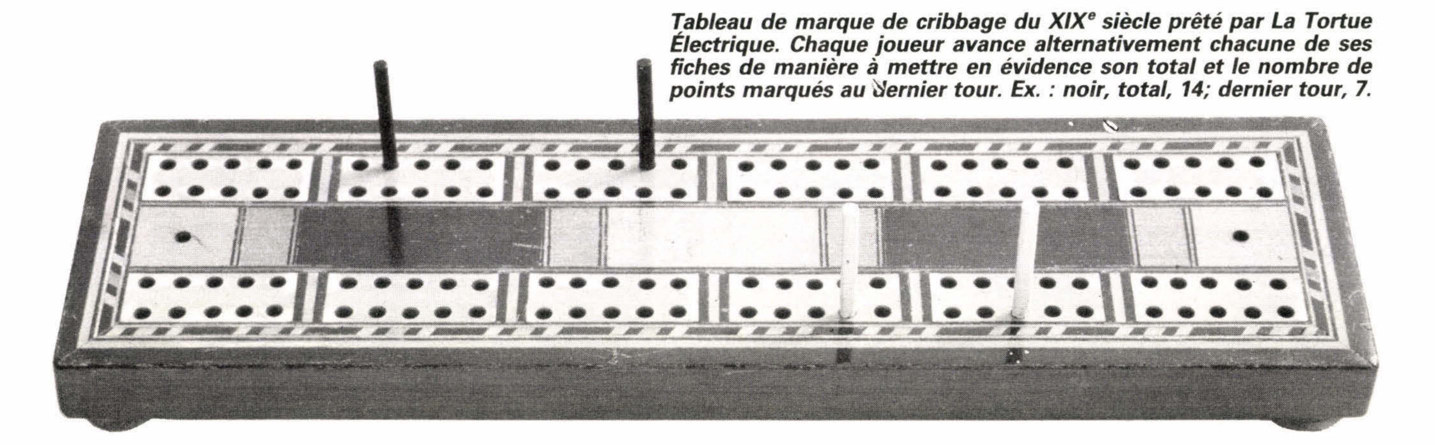
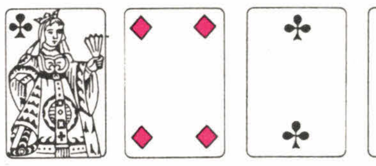


Tableau de marque de cribbage du XIX[e] siècle prêté par La Tortue Électrique. Chaque joueur avance alternativement chacune de ses fiches de manière à mettre en évidence son total et le nombre de points marqués au dernier tour. Ex. : noir, total, 14; dernier tour, 7.

par J.-C. B.

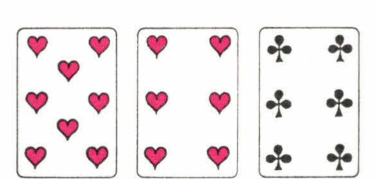
ses cartes ne lui permet de rester en deçà du seuil de 31, ou d'atteindre juste ce total. Lorsqu'un joueur passe, son adversaire marque 1 point. Ce dernier peut continuer à jouer jusqu'à ce qu'il ne puisse plus jouer ou qu'il atteigne 31. Lorsque deux joueurs sont arrêtés en deçà de 31, le joueur le plus proche de 31 marque 1 point. Le joueur qui atteint 31 marque 2 points. Le jeu proprement dit prend fin.
Les joueurs rassemblent les cartes posées devant eux (3), le donneur s'appropriant en outre le « Crib » en retournant ses quatre cartes. Chacun des joueurs va compter les combinaisons effectuées avec ses propres cartes, plus la carte du talon retournée après constitution du Crib.
Voyons cela sur un exemple :



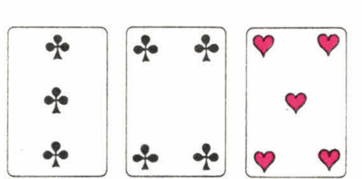
cartes du Crib



carte retournée



cartes du donneur



cartes de l'adversaire du donneur

L'adversaire du donneur marque 3 points de séquence, et 2 points pour le total de 15 obtenu par la combinaison D de ♥ - 5 de ♥, soit 5 points.
Le donneur marque 2 points pour la paire 6 de ♥; 6 de ♣; 2 points pour la paire D de ♣ - D de ♥, et 2 points pour la paire 2 de ♣ - 2 de ♠, soit 6 points.

Insistons sur le fait qu'une même carte peut servir dans plusieurs combinaisons. A titre d'exemple, amusez-vous à vérifier que les cinq cartes suivantes rapportent 16 points : 4 de ♣; 4 de ♦; 5 de ♥; 6 de ♠; 6 de ♣.
Ces points de fin de coup s'ajoutent à ceux qui ont été marqués en cours de coup.
La partie se joue en 60 points. L'intérêt du jeu se trouve augmenté lorsqu'on dispose de la plaquette de marque. Celle-ci comporte deux séries de 61 trous alignés, qui servent de véritables pistes de course à deux fiches avançant au gré des points marqués par les joueurs. Outre l'intérêt supplémentaire pour les joueurs de « faire la course », ce système de marque est commode car il faut marquer des points, non seulement en fin de partie, mais également en cours de partie.

Variantes à deux joueurs et six ou sept cartes :

Les différences avec le jeu de base sont les suivantes. En premier lieu, bien sûr, on distribue soit 6 cartes à chacun, et la partie se joue en 120 points, soit 7 cartes à chacun, et la partie se joue en 180 points.
L'adversaire du donneur ne marque pas les 3 points au départ d'un coup. Par ailleurs, lorsque l'un des joueurs atteint 31, ou lorsque les deux joueurs sont obligés de passer, le jeu ne s'arrête pas. Chacun ramasse les cartes empilées devant lui, les met à côté de lui, faces cachées, et le jeu continue avec les cartes restantes, en reprenant le compte à zéro, et ainsi de suite, tant qu'il reste des cartes. Si la dernière carte jouée porte le total à 15, cette carte rapporte 3 points au joueur qui l'a jouée.
Ces variantes diminuent en fin de coup la disproportion entre le nombre de cartes du donneur, qui dispose de 8 cartes pour faire ses combinaisons, et celle de son adversaire, qui ne dispose que de quatre cartes.
Dans ces variantes, on peut, au gré des joueurs, et dans le même esprit de diminuer l'importance du Crib, convenir :

- de n'écarter chacun qu'une carte pour constituer le Crib;
- de retourner la carte du talon avant constitution du Crib, et non après.

Variante à trois joueurs :

Les différences avec le jeu de base sont les suivantes. On distribue cinq cartes à chaque joueur, et une carte au Crib. Chaque joueur écarte ensuite une carte pour porter le total de cartes du Crib à quatre.
On ne donne pas 3 points au départ du coup aux adversaires du donneur. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur à gauche du donneur a l'entame.

Variante à quatre joueurs :

Les quatre joueurs s'affrontent en deux équipes de deux. Le donneur distribue cinq cartes à chacun. Chacun écarte une carte pour constituer le Crib. Au cours du coup, les joueurs jouent jusqu'à épuisement des cartes, comme dans la variante à six ou sept cartes. La partie se joue en 120 points.

les grands classiques

testez votre force

aux échecs
à Othello
au Scrabble
aux dames
au backgammon
au go
au bridge



apprenez à jouer!

aux échecs
au bridge
au tarot
au go
(page 104)

échecs

L'INTERCEPTION

Le contrôle de lignes, colonnes ou diagonales, est une constante des parties d'échecs. Fermer l'accès d'une pièce adverse à une ou plusieurs des cases de cette ligne s'appelle « effectuer une interception ».

Les avantages obtenus grâce à une interception sont ceux que l'on attend en règle générale d'une perturbation dans l'organisation du camp adverse.

Notons quand même que les interceptions ont un effet de surprise pour l'antagoniste, car elles sont la plupart du temps effectuées au moyen d'un coup « silencieux », qui n'est ni une capture, ni un échec au Roi.

Interceptez la ligne défensive des noirs!

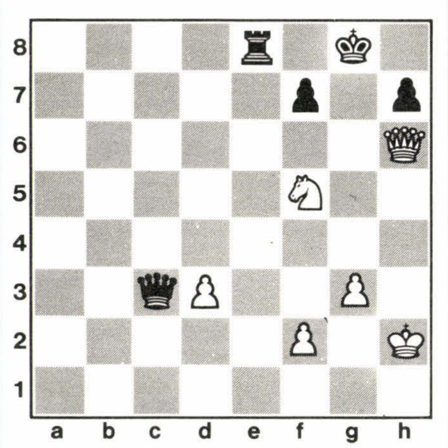


Diagramme 1 : *les blancs jouent et gagnent.*

Comment promouvoir le pion?

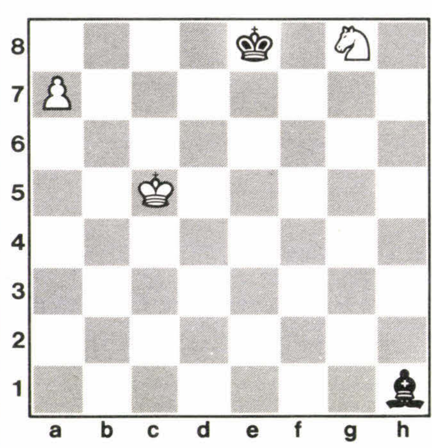


Diagramme 2 : *les blancs jouent et gagnent.*

Encore une finale « interceptatoire » :

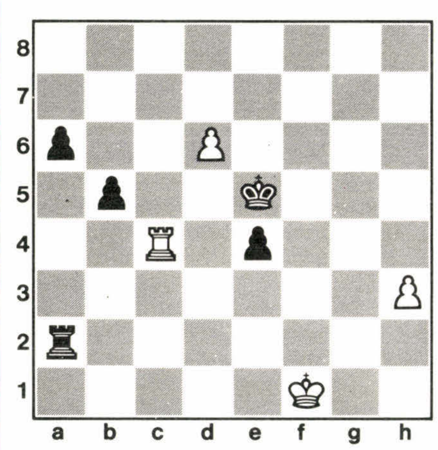


Diagramme 3 : *les blancs jouent et gagnent.*

Les noirs, dans cet exemple, souffrent de sous-développement. D'où...

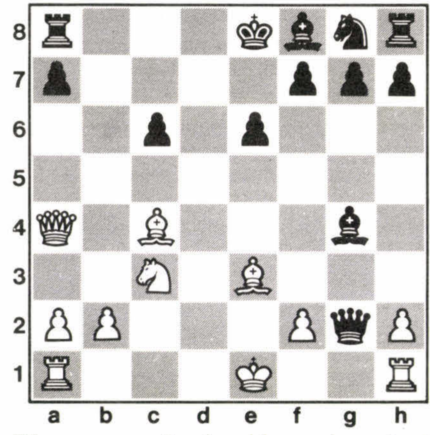


Diagramme 4 : *les blancs jouent et gagnent.*

par Nicolas Giffard

Situation confuse et incertaine? Pas vraiment...

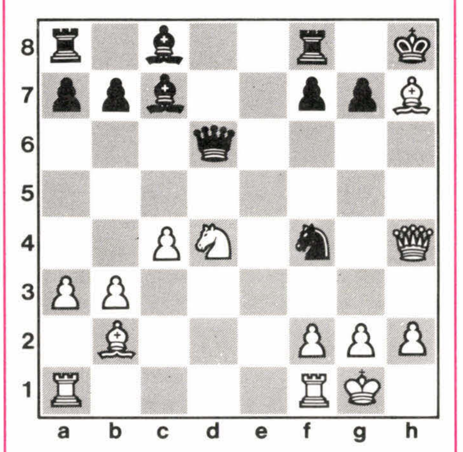


Diagramme 5 : *les noirs jouent et gagnent.*

Une interception se cache. Où est-elle?

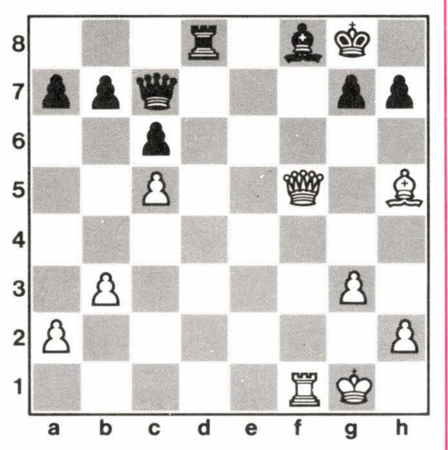


Diagramme 7 : *les blancs jouent et gagnent.*

La case de prédilection pour une interception est située au croisement de deux lignes vitales pour l'ennemi. Comme ici.

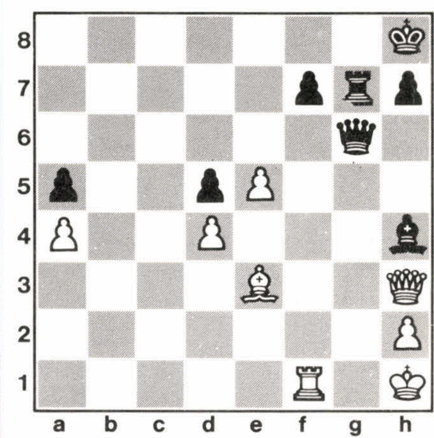


Diagramme 9 : *les noirs jouent et gagnent.*

Solutions page 128

Montrez que le pion blanc est plus fort que faible!

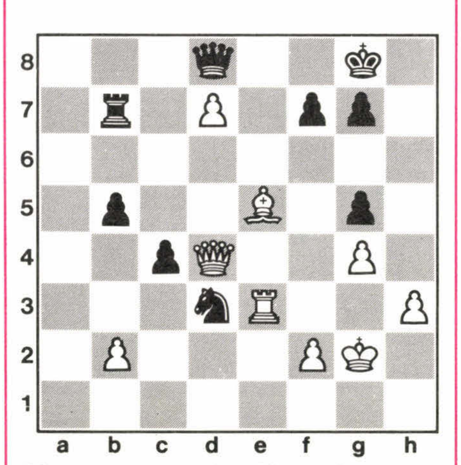


Diagramme 6 : *les blancs jouent et gagnent.*

Les noirs sont-ils vraiment maîtres de la seule colonne ouverte?

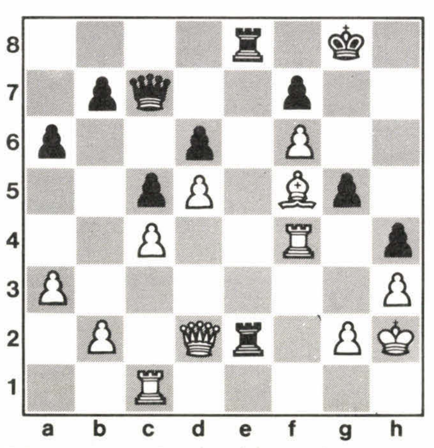


Diagramme 8 : *les blancs jouent et gagnent.*

Les noirs auraient bien tort d'échanger les Dames. En effet...

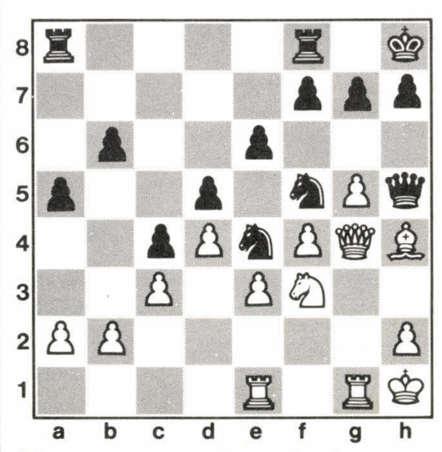


Diagramme 10 : *les noirs jouent et gagnent.*

échecs

par Nicolas Giffard

Quel est le court-circuit qui provoque l'abandon?

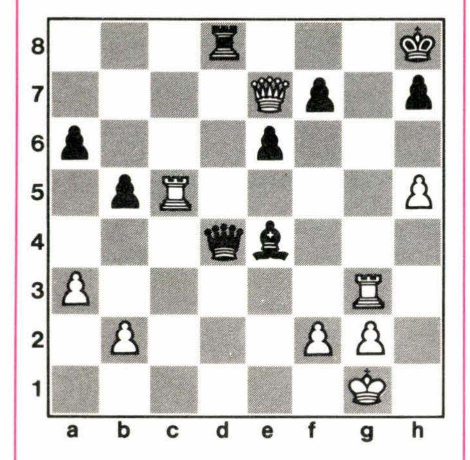


Diagramme 11 : *les blancs jouent et gagnent.*

Comment capturer la Dame blanche?

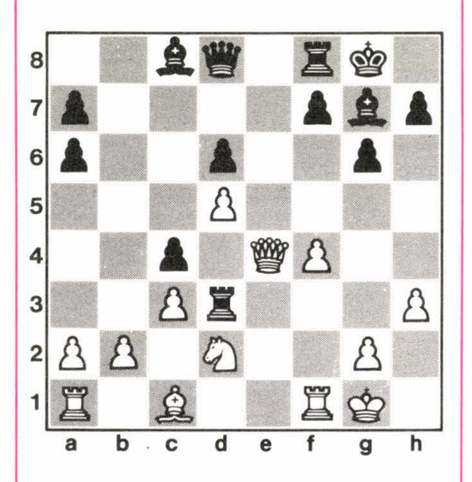


Diagramme 12 : *les noirs jouent et gagnent.*

Une belle combinaison se profile, mais sa correction exige un coup préparatoire. Lequel?

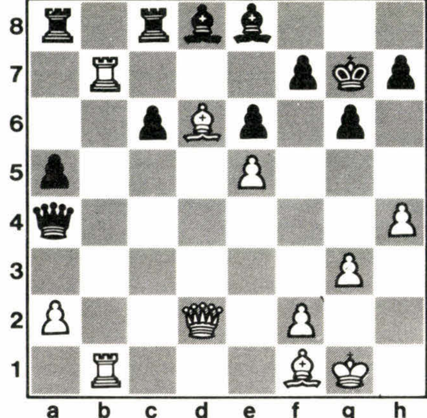


Diagramme 13 : *les blancs jouent et gagnent.*

Ne cherchez pas à faire un échec à la découverte, il ne donnerait rien. Par contre...

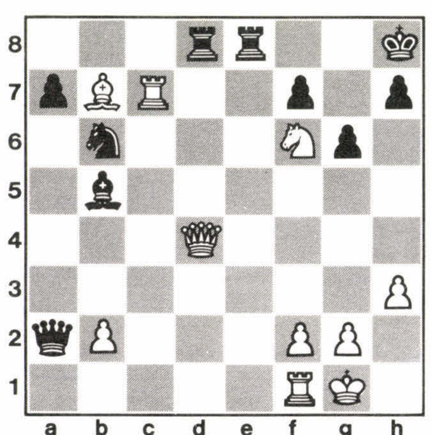


Diagramme 14 : *les blancs jouent et gagnent.*

Le Roi blanc n'est pas si tranquille qu'il y paraît à première vue.

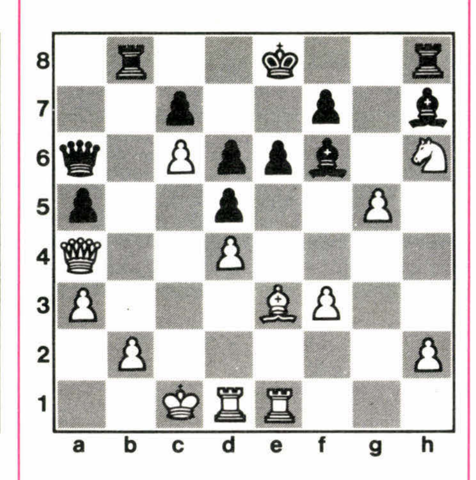


Diagramme 15 : *les noirs jouent et gagnent.*

Un véritable « coup de problème » est ici nécessaire pour démontrer l'incongruité de la montée du Roi noir en première ligne.

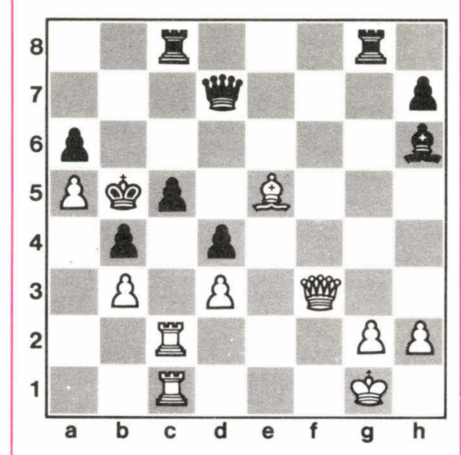
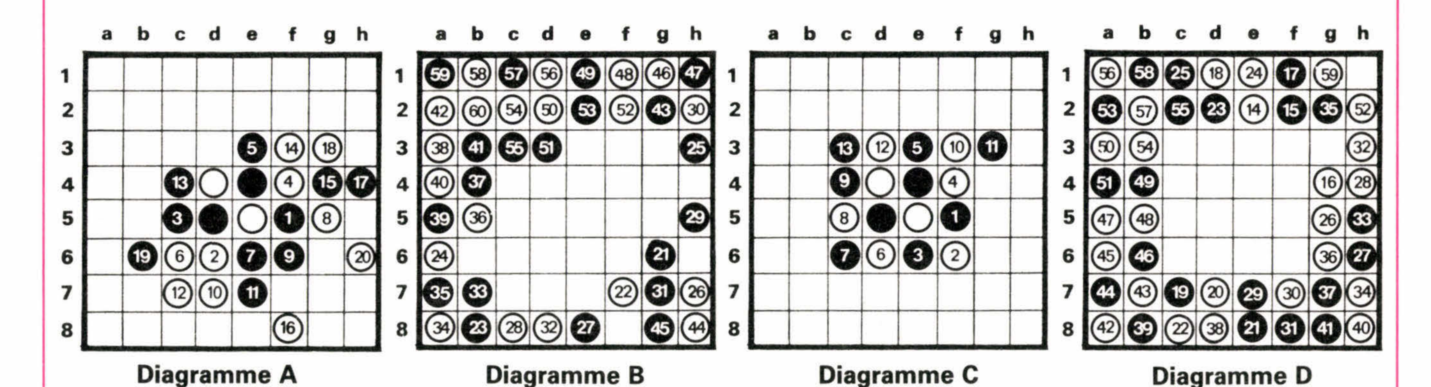


Diagramme 16 : *les blancs jouent et gagnent.*

Solutions page 128

othello

par François Pingaud



L'IMPORTANCE DU DÉBUT...

La fin de partie à Othello réserve souvent des surprises et peut présenter d'inattendus bouleversements du jeu. Si les deux adversaires sont parvenus à équilibrer leur jeu, la fin de partie peut être en effet longtemps indécise, et donner lieu à des coups tactiques fort complexes. Mais ce n'est pas pour autant uniquement à ce moment que la partie se joue. Encore faut-il qu'aucun des deux joueurs n'ait pris un avantage décisif en début ou en milieu de partie.

Pour éviter d'être rapidement devant une position délicate – souvent cumulative : les choses vont de mal en pis –, il est nécessaire de ne pas rater son début de partie, ce qui malheureusement arrive fréquemment devant un adversaire plus expérimenté. Les diagrammes A à D donnent des exemples de débuts de partie (environ 15 à 20 premiers coups) où de « légères » erreurs mènent à une position très précaire; ces deux exemples sont tirés du championnat du monde de 1982.

- partie Pingaud (France) – Rose (USA) diagrammes A et B : les noirs jouent un coup faible en 9 (C4 meilleur) – puis en 13, 15, 19 (mais déjà, il n'y a pas de coup évident). Après Blanc 20.H6, Noir a douze pions en frontière pour 8 à Blanc, et c'est à lui de jouer! Toute la partie Nord-Ouest du damier lui est déjà interdite.

La suite est indiquée sur le diagramme B : Blanc prend le coin A8 au 34e coup (!) et gagne par 44 à 20.

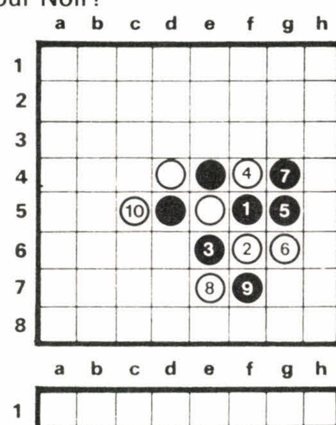
- partie Wahlberg (Suède) – Maruoka (Japon) diagrammes C et D : les noirs jouent faible en 7, puis 9, puis 13, formant une frontière de huit pions pour cinq blancs. La frontière Ouest sera fatale à Noir : Blanc va jouer sur les lignes Nord, puis Sud et Est, et Noir sera forcer de donner deux coins aux 40e et 42e coups (diagramme D). Maruoka, l'emporte par 54 à 9! et gagne le titre de champion du monde 1982.

Les principes à respecter dans le début de partie sont principalement :

- retourner un minimum de pions adverses;
- ne pas construire de frontière importante à sa couleur;
- jouer au centre de la position;
- rechercher des coups « simples » qui ouvrent peu de possibilités nouvelles à l'adversaire; et inversement, ne pas lui offrir de tels coups.

PROBLÈMES :

Voici deux débuts de parties classiques.
Saurez-vous analyser la position et, surtout, trouver les coups les meilleurs pour Noir?



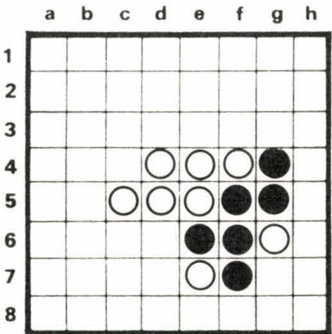
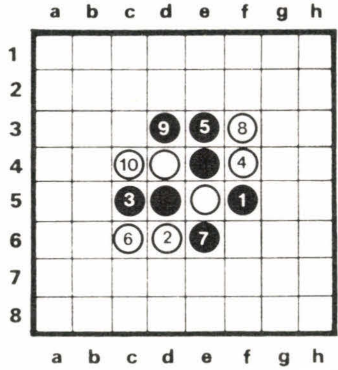


Diagramme 1 : *Noir a le trait.*



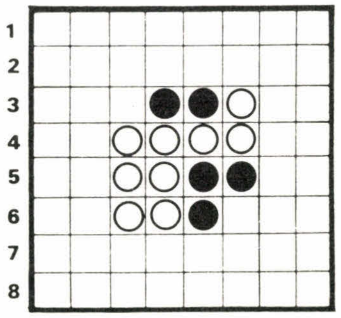


Diagramme 2 : *Noir a le trait.*

Solutions page 129

Scrabble®

LE P.L.I. A L'HEURE DE ... ROME

Dans notre rubrique « le Franglais tel qu'on le parle » (*J. & S.* n° 23), nous vous avons donné un aperçu de la multitude de mots anglo-saxons présente dans le *Petit Larousse.*

L'apport des autres langues étrangères, s'il est moins important, est cependant bien loin d'être négligeable... L'une des plus importantes, si l'on se réfère au nombre de mots référencés par le *Petit Larousse,* est l'italien. Langue chantante par excellence, elle règne sans conteste sur le vocabulaire musical. Jugez-en vous-même... (nous limitons notre choix aux mots de moins de 9 lettres)

ALLEGRO
ALTO
AMOROSO, inv.
ANDANTE
ARIA
ARIOSO
ASSAI, inv.
BRIO
CANZONE, -s ou -i
CONCERTO
DOLCE, inv.
DUETTO
DUO
FURIOSO
GRACIOSO ou GRAZIOSO, inv.
LARGO
LEGATO, inv.
LENTO, inv.
LIBRETTO, -s ou -i
MAESTOSO, inv.
MAESTRIA
MAESTRO
MOLTO, inv.
OCARINA
OSTINATO
PARTITA, -s ou -e
PIANO
PICCOLO
PIU
PRESTO
RIPIENO
RONDO
RUBATO, inv.
SCHERZO
SOLO, -s ou -i
SOPRANO, -s ou -i
STACCATO
TEMPO
TENORINO
TERZETTO
TOCCATA, -s ou -e
TREMOLO
TRIO
TUTTI

On trouve aussi un certain nombre de mots italiens dans le vocabulaire gastronomique, comme :

BROCOLI
CHIANTI
GNOCCHI
LASAGNE
MACARONI
PIZZA
PIZZERIA
POLENTA
RAVIOLI
RISOTTO

Et puis des mots épars dans divers domaines, comme :

AGIO
BANCO, inv.
BRAVO
CAMERA
CASINO
CIAO, inv.
CICERONE (guide)
CORSO (avenue)
DUCE
FIASCO
FURIA
GABBRO (roche)
GALA
GHETTO
GRAFFITI, inv.
LAZZI (quolibets)
LIBERO (football)
LOGGIA
MAF(F)IA
MAF(F)IOSO, -s ou -i
MALARIA
MERCANTI
NURAGHE, -s ou -i (monument)
PERGOLA (tonnelle)
PIAZZA (place)
PIETA (statue)
PUPAZZO, -s ou -i (marionnette)
PUTTO, -s ou -i (angelot)
SCENARIO
SEPIA
SIROCCO
TOMBOLA
TOMBOLO (presqu'île)
TRULLO, -s ou -i (monument)
VENDETTA
VILLA
ZAN(N)I (bouffon)
ZINGARO -s ou -i (tzigane)

ENTRAÎNEZ-VOUS...

Cette partie a été jouée lors du championnat de Lorraine 1983. Si vous désirez jouer cette partie, vous utiliserez un cache que vous descendrez d'une ligne au bout de trois minutes (temps de compétition d'un coup). La ligne suivante vous donnera le mot trouvé, le nombre de points, et la position sur la grille et le nouveau tirage. Prêt?...

Tirages	Mots	Points	Position
AIOYNRT			
R + EOUDFS	NOYAIT	32	H4
EEEDLRT	REFONDUS	74	4D
EEEIUCT	DELETERE	68	E1
U + EEHQT ◆	EDICTEE	33	1D
AIOCDJZ	ETH(i)QUE	115	2H
AJ + EOULR	CODIEZ	57	8A
AABINRW	CAJOLEUR	104	A8
ABR + EUST	IWAN	30	5K
IOGHMNV	ARBUSTE	64	I9
HV + EUBPS	GOMINE (1)	30	15D
EUBHP + LS	VS	32	O1
EBH + IIMV	PLUS	28	6J
IIBMV + AS	OHE	24	B8
EEFKMNS	IMBIBAS	48	11E
KMN + ANNP	FUSEE	37	12H
MNNNP + EL	KA	25	4M
LMNNP + AV	NEZ	20	F6
MNV + IOR ◆	PANEL	24	2B
MR + AGL TX	VI(S)ON	22	M10
GLM + AUR	EXTRA	28	13A
	MUTA	24	5C
	TOTAL	919	

1er : J.F. Himber, avec 919 points.

(1) GOMINÉ,e : mot absent du *P.L.I.,* mais retenu par l'additif de la F.F.Sc.

Les lettres situées avant le + sont le reliquat du tirage précédent.

LES ANAGAMMES

Une « anagamme » est un mot que l'on forme avec l'ensemble des lettres permettant de faire un scrabble de huit lettres, à partir d'un mot de sept lettres donné. Ainsi,

MALIGNE scrabble sur les lettres de ROTAS;

GITATES (ou ses anagrammes) scrabble sur les lettres de MURALES.

Saurez-vous les trouver?

MALIGNE + R = (***)
MALIGNE + O =
MALIGNE + T =
MALIGNE + A =
MALIGNE + S = (**)

GITATES + M =
GITATES + U =
GITATES + R = (**)
GITATES + A = (**)
GITATES + L =
GITATES + E =
GITATES + S =

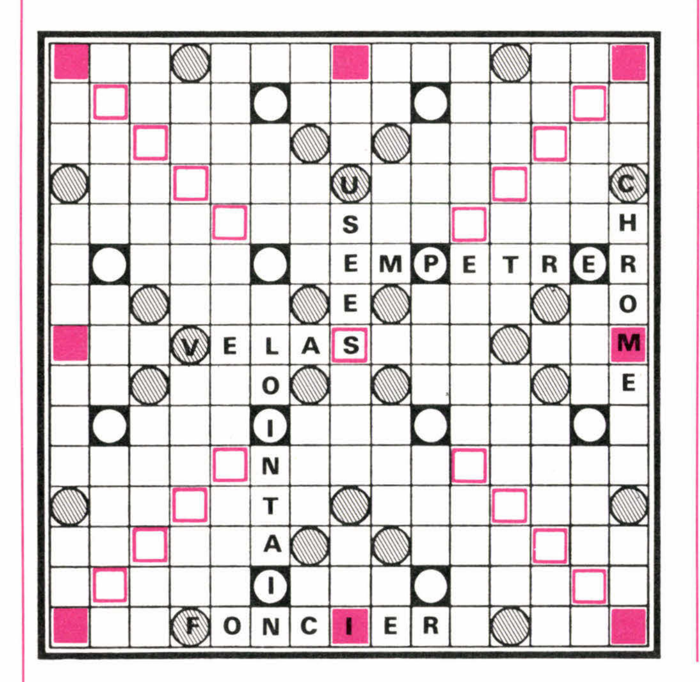
Les astérisques placés auprès de certains mots signalent le nombre de solutions différentes possibles...

solutions page 129

par Benjamin Hannuna

LES « BENJAMINS »

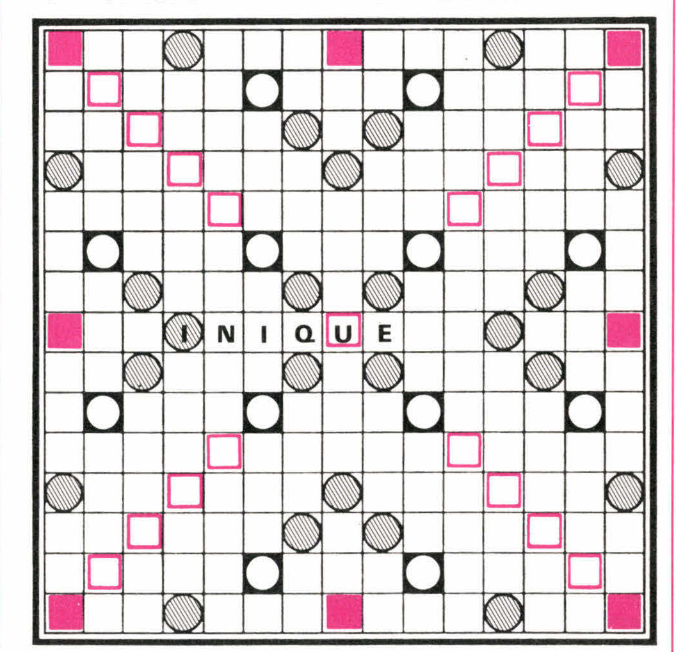
« Faire un benjamin » consiste à rallonger par trois lettres un mot déjà placé sur la grille, afin de rejoindre une case « mot compte triple ».
Sur la grille ci-dessous, il est possible de trouver neuf Benjamins. Qui sont-ils?



LE DEUXIÈME COUP

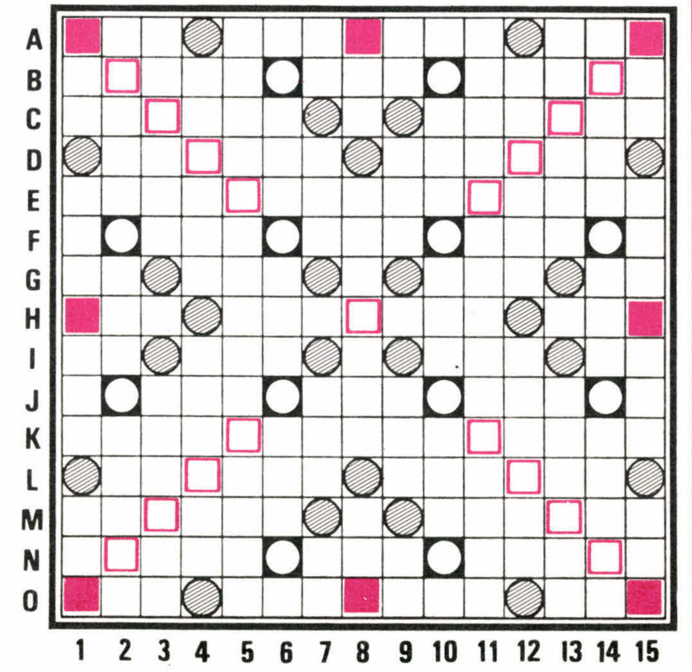
Au premier coup, on a placé INIQUE en H4. Que jouez-vous au deuxième coup avec les dix tirages suivants :

1 - ALOPUV ◆
2 - AACELTY
3 - EFPRSU ◆
4 - AEFGIIR
5 - IOPRSTU
6 - EMOSTZ ◆
7 - AELSUUX
8 - ACHPSSY
9 - AACCDDE
10 - AEHPTW ◆



CODIFICATION DE LA GRILLE

La position d'un mot sur la grille est déterminée par une lettre codifiée de A à O, et un nombre de 1 à 15. Si la lettre est indiquée d'abord, le mot est placé horizontalement; par contre, si c'est le nombre qui est indiqué en premier lieu, le mot est alors placé verticalement.



N.B. – Ne sont admis, dans notre rubrique – sauf exception indiquée – que les mots figurant dans la première partie du *Petit Larousse Illustré 1984.*
Pour toutes précisions concernant le règlement, les clubs ou le calendrier, adressez-vous à la Fédération Française de Scrabble, 96, bd Pereire, 75017 Paris.



dames

Le championnat de Paris 1983 a été remporté pour la troisième fois consécutive par Luc Guinard, avec 27 points; suivi de Wouters (joueur néerlandais), 22 points et Delhom, 21. Ce championnat avait rassemblé de très nombreux joueurs de haut niveau.
Voici quelques-unes des parties de Luc Guinard, qui le menèrent à la victoire... irrésistiblement.

LA NUMÉROTATION DU DAMIER

Le damier comprend 50 cases claires et 50 cases foncées. On joue sur les cases foncées.
Jusqu'à présent, on faisait figurer les pièces (pions et dames) sur les cases claires. Mais la correspondance entre la pratique (le jeu lui-même) et la théorie (la chronique) ne se faisait pas si facilement... Aussi, avons-nous décidé de placer les pièces sur les cases foncées : la numérotation ne changeant en rien.

1	2	3	4	5
6	7	8	9	10
11	12	13	14	15
16	17	18	19	20
21	22	23	24	25
26	27	28	29	30
31	32	33	34	35
36	37	38	39	40
41	42	43	44	45
46	47	48	49	50

Au début de la partie, les pions noirs sont placés sur les cases 1 à 20, et les pions blancs sur les cases 31 à 50.

S'il y avait un pion noir en 18, les blancs gagneraient facilement. Alors, comment faire ici pour l'emporter malgré tout?

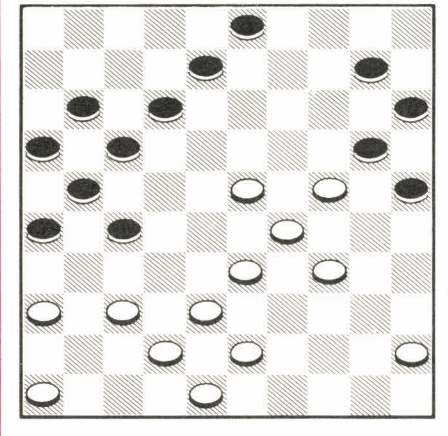


Diagramme 1 : *les blancs jouent et gagnent.*

Comment amenez-vous un pion noir en 33 pour gagner le pion? Facile...!

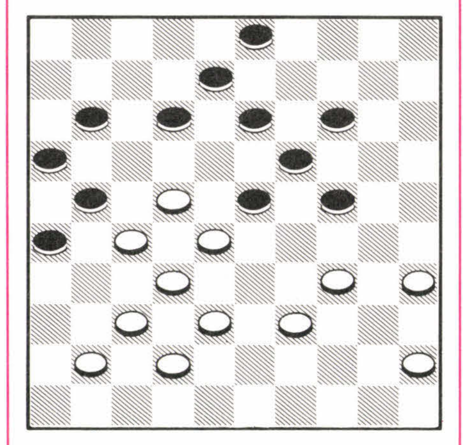


Diagramme 2 : *les blancs jouent et gagnent un pion.*

Les noirs, en occupant harmonieusement le centre, ont un bel avantage stratégique qui ne sera pas nécessaire ici pour gagner. Ils concluent rapidement. Comment?

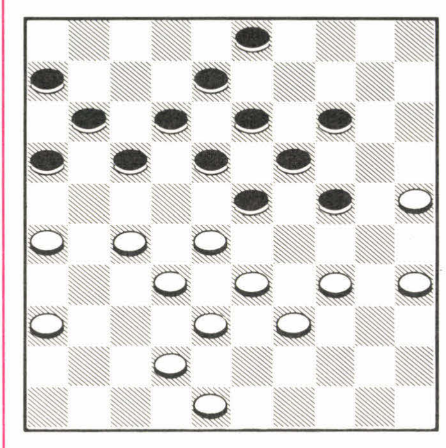


Diagramme 3 : *les noirs jouent et gagnent.*

L'absence conjuguée de pions noirs en 2, 11 et 13 permet aux blancs de forcer le coup de dame. Voyez-vous de quelle manière on peut y arriver?

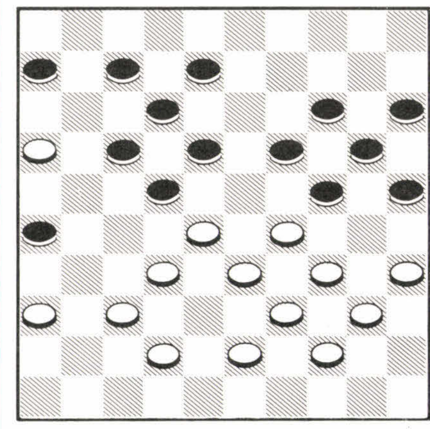


Diagramme 4 : *les blancs jouent et gagnent.*

par Luc Guinard

Une occasion unique de gagner contre Nimbi (les noirs) que je n'ai pas saisie. En deux coups, le compte des noirs pouvait être réglé. Comment?

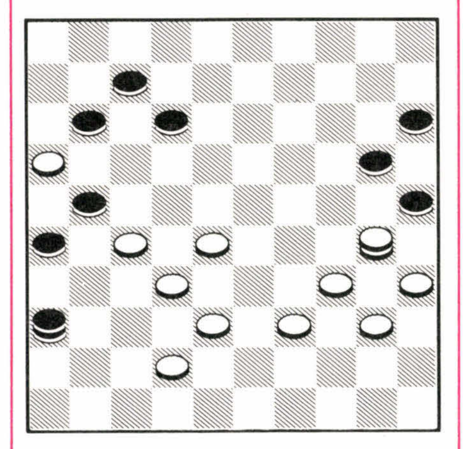


Diagramme 5 : *les blancs jouent et gagnent.*

En quelques coups, les noirs démontrent que l'avant-poste des blancs est mal défendu. Comment?

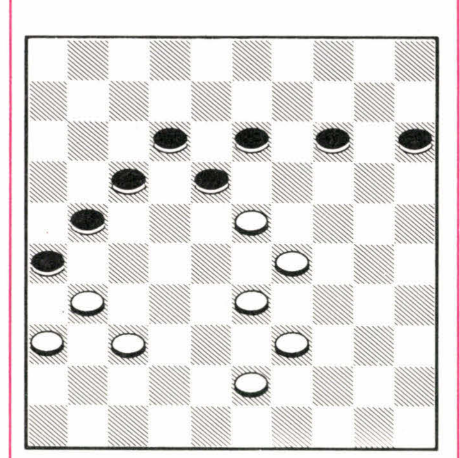


Diagramme 6 : *les noirs jouent et gagnent.*

L'absence de pion en 42 est le talon d'Achille des blancs. Comment les noirs en apportent-ils la démonstration?

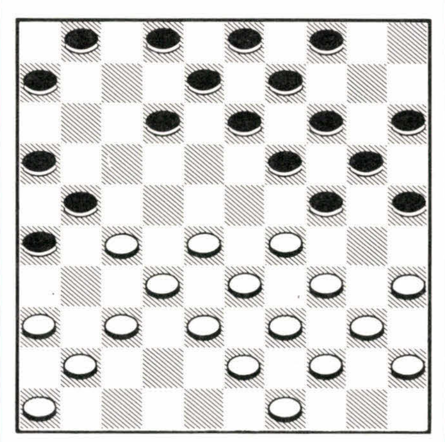


Diagramme 7 : *les noirs jouent et gagnent un pion.*

Par quelles manœuvres stratégiques, les noirs sont-ils parvenus à déborder sur l'aile gauche des blancs?

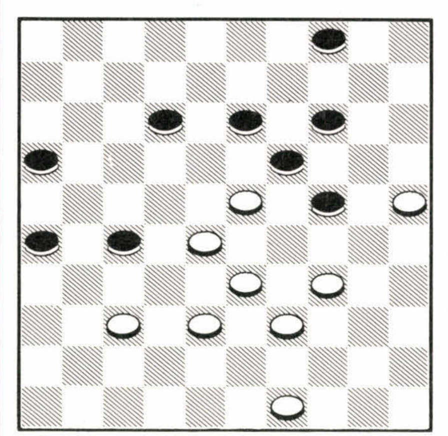


Diagramme 8 : *les noirs jouent et gagnent.*

Un coup vicieux et surprenant permet de forcer le gain du pion. Lequel?

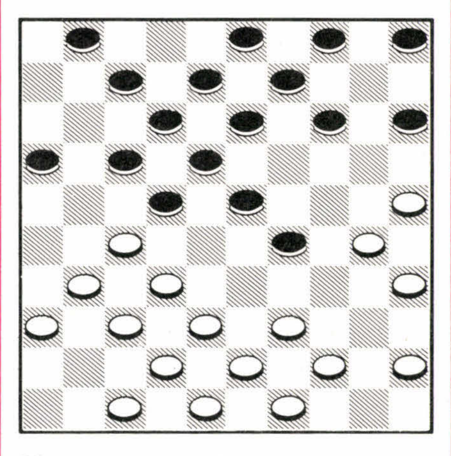


Diagramme 9 : *les noirs jouent et gagnent.*

Dans cette position du « marchand de bois », le dernier coup des blancs, 45-40, est une grave faute qui va être refutée rapidement. Comment?

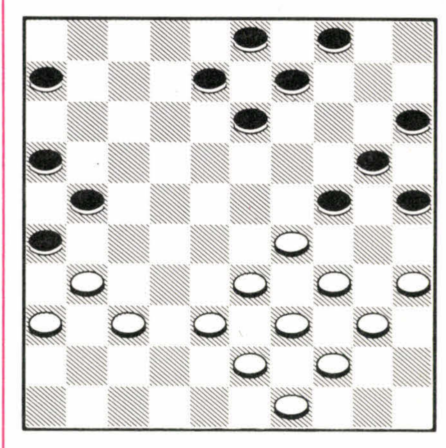


Diagramme 10 : *les noirs jouent et gagnent un pion.*

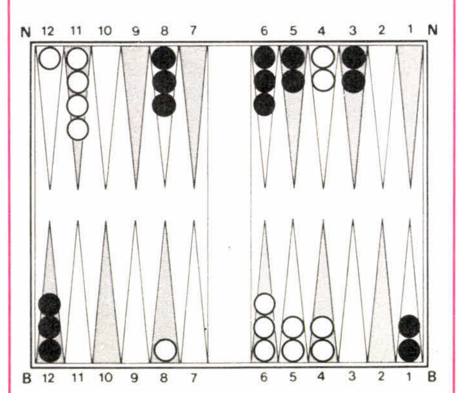
Solutions page 129

backgammon

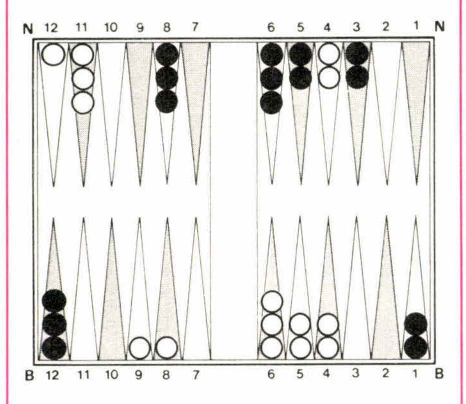
initiation

LES CONSTRUCTEURS

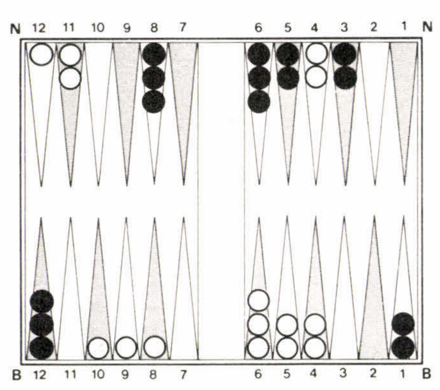
Dans l'article précédent, nous avons vu comment limiter la probabilité pour que votre adversaire ait un dé favorable; voyons aujourd'hui comment augmenter la vôtre...
Quand on observe un champion de backgammon à l'œuvre, on est généralement étonné par le nombre impressionnant de ses jets favorables : presque tous les dés qu'il fait semblent s'insérer à merveille dans sa stratégie. En fait, il n'est évidemment pas plus chanceux qu'un autre : il voit simplement plus loin ...
A chaque coup, il essaie non seulement de réaliser des objectifs immédiats, mais aussi de prévoir les dés à venir, et de faire en sorte que la plupart lui soient favorables. Pour ce faire, il s'efforce, en prenant le minimum de risques, de répartir ses pions non encore utilisés (c'est-à-dire ceux qui ne servent pas déjà à construire une case vitale) de manière à se donner le maximum de chances de construire d'autres points importants avec ses jets suivants. Ces pions encore inemployés, qui donnent à un jeu toute sa flexibilité, sont appelés « constructeurs ».
Il est clair que plus on a de constructeurs pour faire un point donné et plus la probabilité d'y parvenir augmente. Cependant, on ne se rend souvent pas compte de l'incidence énorme que peut avoir un constructeur supplémentaire...



Dans la figure ci-dessus, il est évidemment très important pour Blanc de construire la case B7, qui lui permettrait de bloquer assez efficacement les pions noirs en B1. Quelle est sa chance d'y parvenir? Il n'a que deux constructeurs (en B8 et N12) portant directement sur cette case, et ne peut donc la faire qu'avec 6-1, soit une probabilité de $\frac{2}{36}$.



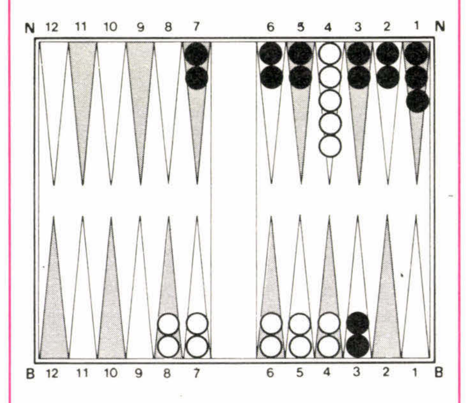
Dans la figure ci-dessus, la seule différence avec la situation précédente réside dans la présence d'un constructeur supplémentaire en B9. Ce seul constructeur en plus quadruple la probabilité de faire le point B7! Maintenant, cette case peut en effet être construite avec : 6-1, 6-2, 2-1, 1-1, 2-2, soit une probabilité de $\frac{8}{36}$...



Ici, nous avons encore un constructeur de plus (en B10) par rapport à la situation précédente. Maintenant, on peut faire B7 avec : 6-1, 6-2, 2-1, 1-1, 2-2, 3-3, 6-3, 3-2, 3-1, pour une probabilité totale de $\frac{15}{36}$. La probabilité de réussite est donc encore pratiquement doublée par rapport à celle de la figure précédente.

On peut évidemment objecter que le fait de dégager des constructeurs supplémentaires augmente la probabilité d'être frappé. C'est vrai, mais il faut dans chaque cas comparer la probabilité supplémentaire de frappe. De plus, le fait d'être frappé peut être plus ou moins grave selon les cas. Dans la situation évoquée ci-dessus, Blanc tient la case N4, et ne craint donc pas trop d'être attaqué; d'autant plus que, ce faisant, Noir risque de laisser un pion isolé et très vulnérable en B1.

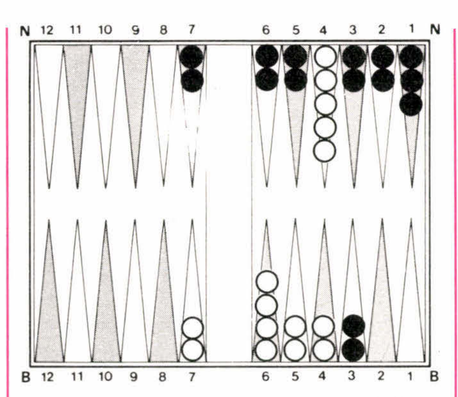
Il est aussi des cas où un petit peu d'attention permet de créer un constructeur supplémentaire sans aucun risque...



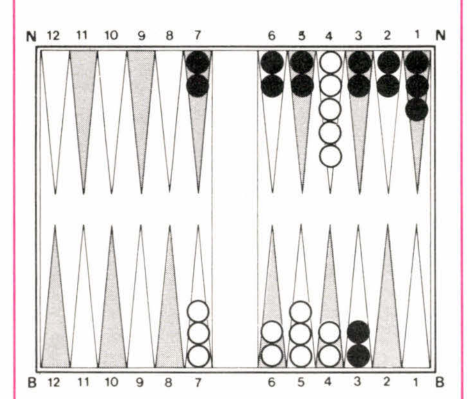
Là, Blanc doit jouer 1-1, un de ses seuls mauvais dés avec 2-2 et 3-3; il ne peut donc pas dégager un pion arrière de N4, et il lui faut casser sa prime. D'autre part, Noir « manque d'oxygène » pour son propre blocage, et sortira donc un pion arrière s'il en a l'occasion; dans ce cas, il est très important pour Blanc de garder le deuxième; il doit donc se donner le plus possible de constructeurs sur B3. Comment doit-il jouer? ...

par Donat Bernard et Benjamin Hannuna

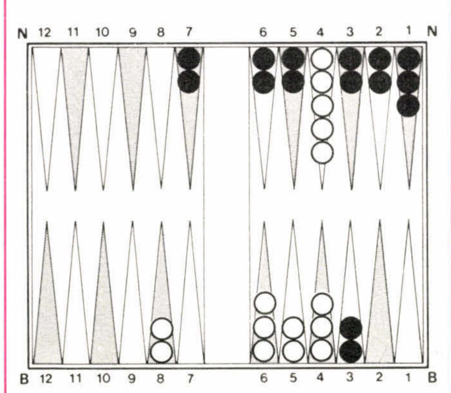
problèmes



En jouant B8 B6×2 comme ci-dessus, Blanc se donne deux constructeurs : en B7 et B6 (en effet, il ne va pas détruire B5 ou B4 pour construire B3...).



De même, ici, en jouant B8B7-B8B5, Blanc a deux constructeurs, en B7 et B5.



Maintenant, en revanche, avec B7B6-B7B4, Blanc a trois constructeurs, en B8, B6, B4. Il suffisait d'y penser...

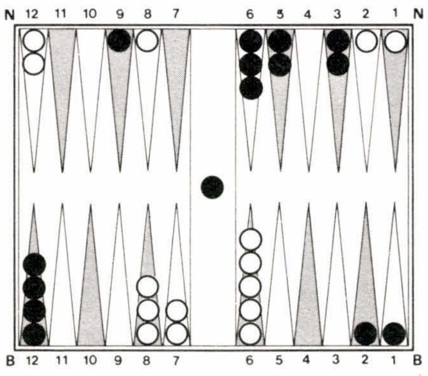


Diagramme 1 : *Noir double. Blanc doit-il accepter?*

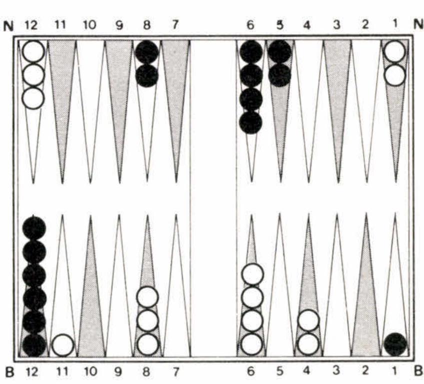


Diagramme 2 : *Blanc joue 2-2.*

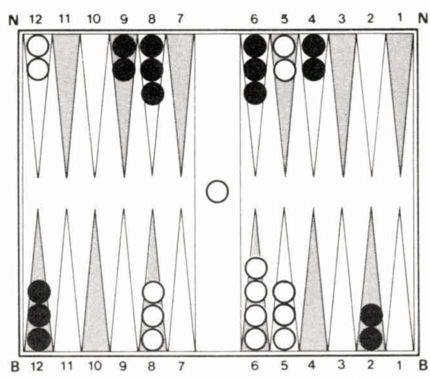


Diagramme 3 : *Blanc joue 6-2.*

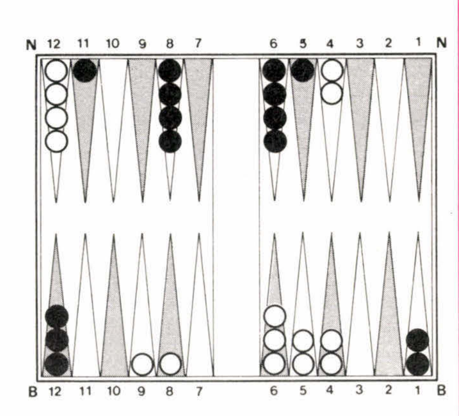


Diagramme 4 : *Blanc joue 3-2.*

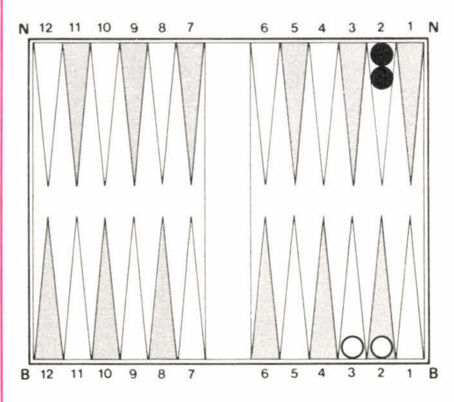


Diagramme 5 : *Noir double. Blanc doit-il accepter?*

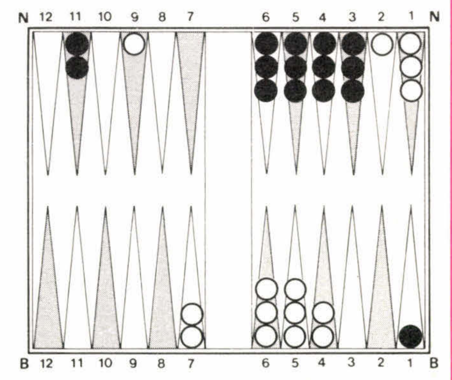


Diagramme 6 : *Blanc joue 5-3.*

Solutions page 130



LA PUISSANCE CHINOISE

Le style chinois moderne, personnifié par Nieh Weï Ping, en attendant l'avènement, imminent, de Ma Xiao Chung, qui n'a que 18 ans, est sans concession. Ce n'est pas la force brute, mais l'extrême sévérité permanente.

Ce qui explique peut-être que contre des 9-Dan « moyens », Nieh fasse des ravages; peut-être aussi qu'il casse contre les « grands » (*)

Cette partie de Nieh a été abondamment commentée dans une revue chinoise... Grâce aux diagrammes, j'ai pu remonter le cours de la partie, que voici (j'ignore le nom de son adversaire).

Les enjeux du Fuseki : 1-44 (Diagramme A) :

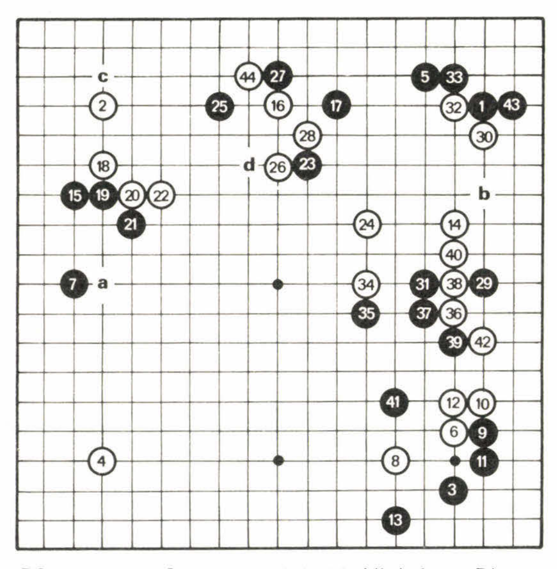


Diagramme A : *coups 1 à 44. Nieh joue Blanc.*

Le noir joue 7, parce qu'il n'apprécie guère la perspective d'un *San Ren Sei* blanc, c'est-à-dire trois *Hoshi* en ligne 2, a, 4.

Le premier problème est le coup 13, un peu passif, qui serait sans doute mieux en 40.

Tout de suite, Nieh rend la partie tendue à l'extrême en jouant 14. Si ce coup est légitime, le blanc a pris l'initiative; tout le début de partie va tourner autour de la valorisation de ce coup. Nieh rejette 40, à la place de 14, parce que la simple riposte noire en b lui déplaît; mais 14 n'est possible que si l'invasion immédiate du noir en 38 peut être contrée efficacement.

Le diagramme B montre ce qui se passe si le blanc attaque trop sauvagement; après 13, le groupe noir ne peut plus être attaqué sévèrement, et le blanc devra faire preuve d'imagination pour trouver une ligne de

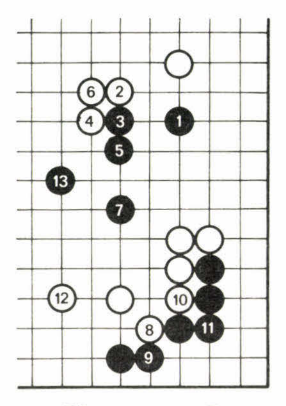


Diagramme B

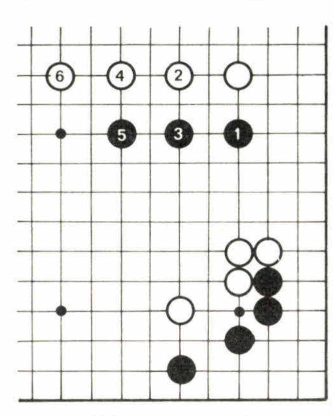


Diagramme C

jeu alléchante; la réplique envisagée par Nieh est celle du diagramme C; c'est la torture douce, à long terme. Le noir garde un œil sur l'invasion... et joue 15, espérant qu'une position solide lui permettra ailleurs quelques audaces; le blanc avec 16 se développe rapidement et 17 est sans doute le seul coup pour contrebalancer la puissance centrale blanche.

La combinaison 18-22 est typique du style de Nieh; il pose tout de suite un nouveau problème angoissant à son adversaire; envahir tout de suite le coin Nord-Ouest au point 3-3 est insuffisant pour le noir : le blanc commence par bloquer en c et termine la séquence en jouant 23. L'objectif pour le noir est d'envahir en c, dans de bonnes conditions, et 23 est un excellent coup de préparation : si le blanc répond défensivement en d, alors le noir joue c et parviendra assez facilement à ses fins.

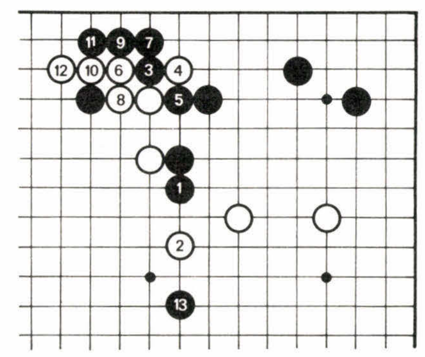
Mais Nieh a la possibilité de jouer alternativement sur les deux menaces : grand territoire au Nord ou sur le bord Est et 24 est un coup fantastique; il révèle toutes les clés de ce *Fuseki :* toujours l'invasion en 38, ou 29, le point c, le coup 44. Le noir ne trouve pas la bonne défense; 25 est la sanction normale à l'absence de réponse blanche au Nord, mais 27 est un peu complaisant.

Diagramme D, le noir doit résister au centre avec 1; si le blanc joue 2, la suite est parfaitement jouable pour le noir; il commence par réduire le bord Nord en prenant lui-même pas mal de points, 3-12; ensuite le coup d'érosion 13 devient suffisant. Après 28, la puissance centrale du blanc devient préoccupante, et le coup 44 menace toujours. Le noir se décide à l'invasion en 29; la réaction de Nieh est remarquable; le coup en 24 lui permet de ne pas attaquer tout de suite la pierre 29; il

(*) Toutes les grandes vedettes professionnelles du go sont rassemblées dans la Nihon Ki In qui a son siège à Tokyo.
Face à cette grande puissance : la Kansai Ki In (l'organisation de la région d'Osaka); la Corée du Sud; la Chine.
Jusqu'à présent, seuls les professionnels résidant au Japon se rencontrent en tournois officiels.

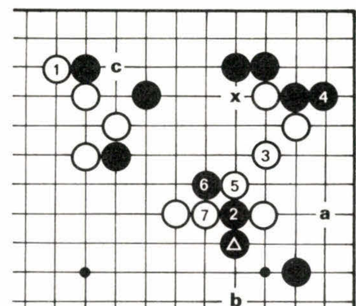
par Pierre Aroutcheff

Diagramme D

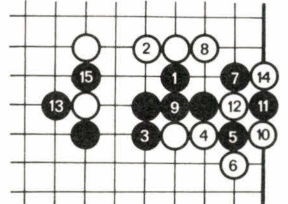


bloque avec 30 sa direction de fuite vers le bord tout en réduisant le coin noir; mais 30 n'est satisfaisant que si le noir ne peut faire mieux que 31; les variantes issues du coup ▲ du diagramme E ne sont pas évidentes; celles où le blanc commence par 2 ou x tournent à sa confusion; mais 1 apporte la solution. Après 7, le combat est difficile, surtout pour le noir; si à la place de 2, le noir joue 6, la séquence est : blanc 3, noir 4, blanc 7, noir a, blanc 2, noir b, et blanc c; c'est une variante d'échange, mais l'invasion noire en c du diagramme A devient plutôt problématique. D'où 30; puis le blanc attaque avec 34. Là encore, le noir va céder du terrain; après 36, il ne peut connecter en 38, sinon l'attaque blanche risque d'être sévère, mais 37 est mièvre. Le diagramme F montre la voie à suivre : après 15, le territoire blanc a quasiment disparu et le groupe noir est solide. A comparer avec la partie : le blanc fait tellement de territoire avec 42 que le noir se voit contraint d'équilibrer un peu avec 43. Du coup, le blanc peut jouer 44. En plus, le groupe noir reste fragile.

Diagramme E







Séparer et attaquer : 45-102 (Diagramme G)

Que reste-t-il d'important ? L'invasion en 45 bien sûr. Le noir après 46 peut vivre dans le coin en commençant par 52, mais ce n'est pas très excitant; il se lance bravement dans le combat avec 47.

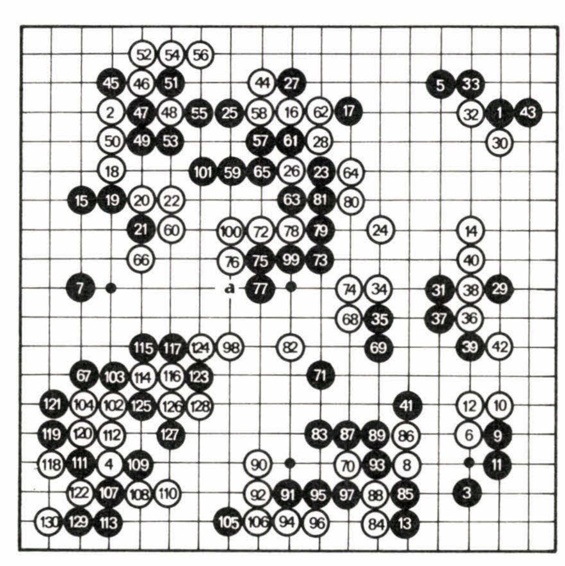


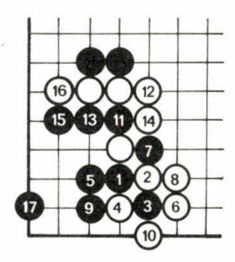
Diagramme G : *coups de 1 à 130. Noir abandonne.*

Le coup 61 est discutable; il vaut mieux sortir franchement en sautant en 100, puis si le blanc joue 66, sauter encore en a, pour tenter d'inverser le rapport des forces au centre. La séquence 61-65 ne donne au noir qu'une sécurité précaire et la suite va être la tragique histoire de deux groupes faibles et séparés, ce qu'on appelle du doux nom de *Karami*.
Le blanc pose ses banderilles d'un côté, 68-70, puis de l'autre 72-80 et le noir encaisse; puis 82 sépare les deux groupes qui doivent vivre séparément. Avec 90 quelque chose de sérieux commence à se dessiner sur le bord Sud; le blanc force le noir à vivre au Sud, 91-97, puis au Nord, 98-101; avec 102 apparaît devant nos yeux ébaubis un magnifique *Moyo* blanc. Un vrai enchantement...

Le coup de grâce : 103-130

Le noir tente des manœuvres désespérées; le diagramme H montre qu'il peut vivre dans le coin, mais 16 affaiblit les pierres du bord Ouest et le noir est, peut-être, fatigué de faire vivre ses groupes les uns après les autres. Le coup 123 ne marche pas, et le noir est peut-être soulagé de pouvoir abandonner.

Diagramme H



go : problèmes

par Pierre Aroutcheff

FACILES

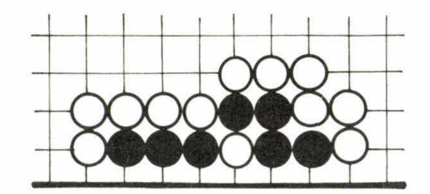


Diagramme 1 : *le blanc joue et tue.*

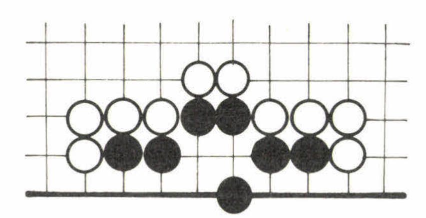


Diagramme 2 : *le blanc joue et tue.*

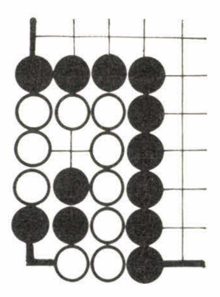


Diagramme 3 : *que se passe-t-il dans le coin ?*

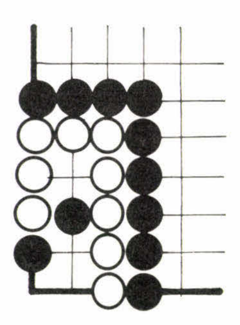


Diagramme 4 : *le noir joue et tue.*

... MOYENS

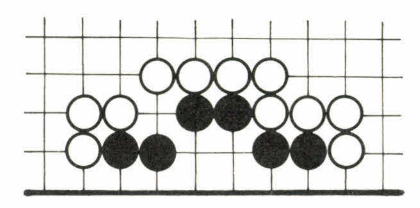


Diagramme 5 : *le noir joue et vit.*

Diagramme 6 : *le noir joue. Que peut-il obtenir ?*

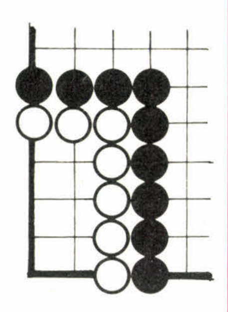
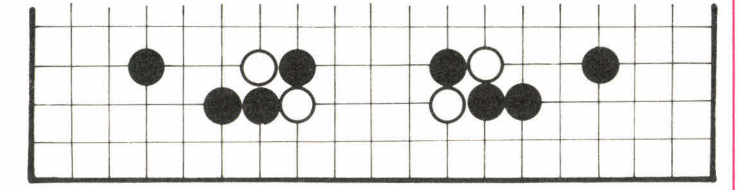


Diagramme 7 : *c'est un problème classique. Le blanc joue et fait « pleurer » le noir.*



... ET DIFFICILES

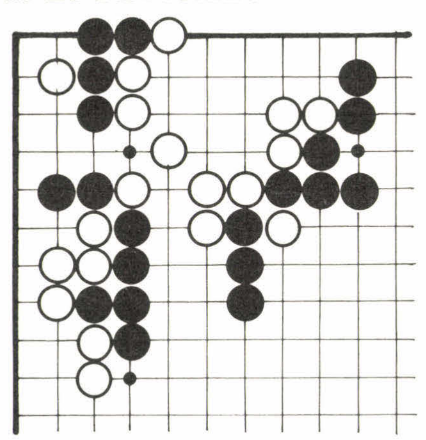


Diagramme 8 : *le blanc joue et tue le coin noir sans conditions.*

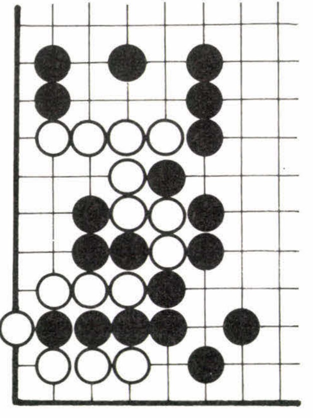


Diagramme 9 : *le noir joue et tue le blanc par* Ko.

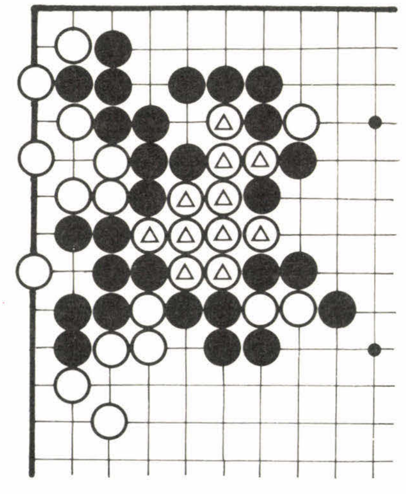


Diagramme 10 : *le noir capture les pierres blanches* ⓐ. *Manœuvres de* Geta *se transformant en* Shicho; *le* Shicho *ne marche qu'en direction du coin Nord-Est !*

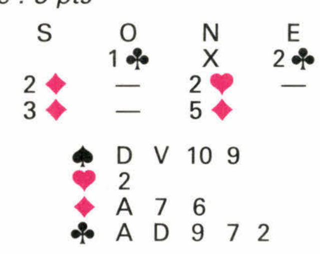
Solutions page 130

bridge

par Freddy Salama

La réponse exacte à chacun de ces problèmes rapporte un certain nombre de points; chaque donne est cotée en fonction de sa difficulté. Vous trouverez avec les solutions (page AAA) un barème qui vous permettra d'évaluer votre performance.

Problème n° 1
cote : 3 pts



Que produisez-vous comme entame contre 5 ♦ avec la main ci-dessus et pourquoi?

Problème n° 2
cote : 1 pt

♠ A 8 7 5
♥ 10 7 4 3 2
♦ R 2
♣ V 2

Votre partenaire ouvre d'un Sans Atout. Que lui répondez-vous avec la main ci-dessus?

Problème n° 3
cote : 2 pts

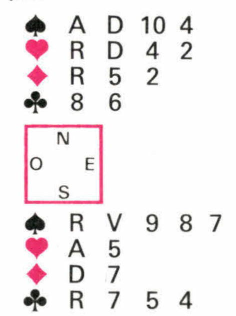
♠ R V 10 2
♥ A D V 6
♦ D 10 6
♣ R 6

N / O E / S

♠ A 8 7 5
♥ 10 7 4 3 2
♦ R 2
♣ V 2

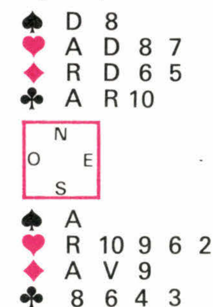
Vous jouez le contrat de 4 ♥ (4 ♠ est un bien meilleur contrat) et vous recevez l'entame de la Dame de ♠. Quel est votre plan de jeu?

Problème n° 4
cote : 3 pts



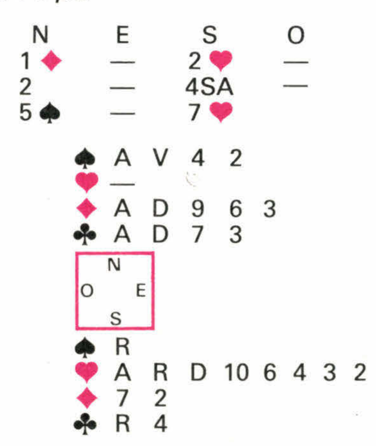
Ouest a ouvert les enchères par 1 ♣. Vous jouez le contrat de quatre ♠ sur l'entame atout.

Problème n° 5
cote : 8 pts
Open de Tignes janvier 84



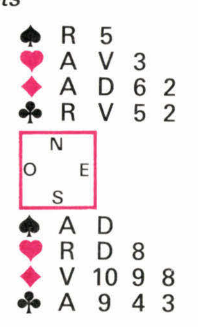
Vous jouez sept ♥ sur l'entame du 9 de ♣.

Problème n° 6
cote : 6 pts



Vous jouez le grand Chelem à ♥ sur l'entame du dix de ♠.

Problème n° 7
cote : 4 pts



Vous êtes au volant de six Sans Atout. Comment jouez-vous sur l'entame du dix de ♠?

Problème n° 8
cote : 6 pts

O	N	E	S
1♣	—	1♦	3♠
—	4♠		

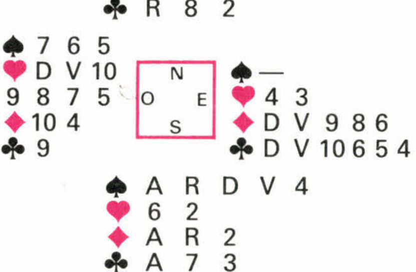
♠ A 3 2
♥ R V 4
♦ 6
♣ 10 8 6 5 4 2

N / O E / S

♠ R D V 10 9 6
♥ A 2
♦ 10 8 5 3
♣ 9

Vous jouez quatre ♠ sur l'entame de l'As de ♣ suivi du sept de ♠.

Problème n° 9 : à quatre jeux
cote : 7 pts



Vous jouez six ♠ sur l'entame de la Dame de ♥.

Solutions page 131

...aux échecs

A partir de ce numéro, nous commençons une initiation au jeu d'échecs. Notre première « leçon » commence bien évidemment par la marche des pièces... Exercez-vous à les connaître... et à bien les reconnaître...

Toutes les parties d'échecs commencent à partir de la position suivante :

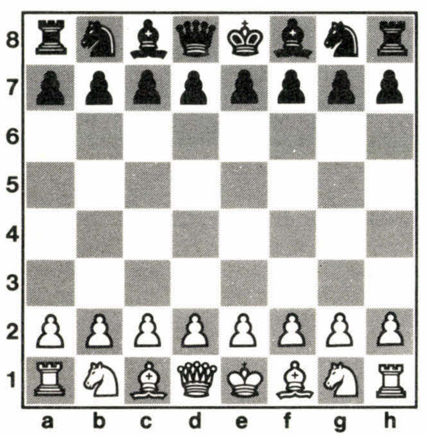


Diagramme 1

Attention, l'échiquier doit être placé de telle façon que chaque joueur ait devant lui une *case blanche dans le coin droit* de l'échiquier. Nous voyons que les cases h1 et a8 sont blanches.

Les pièces :
chaque joueur dispose donc de seize unités.

a. le Roi
Il est symbolisé dans les textes par « R ».
Ses mouvements s'effectuent ainsi :

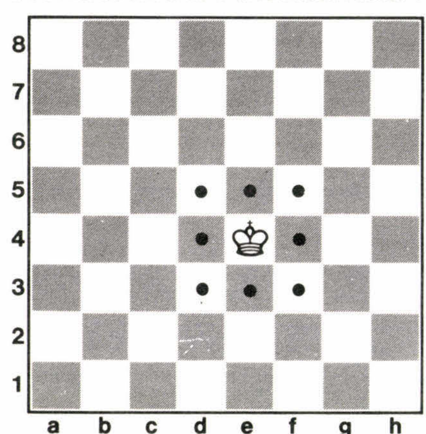


Diagramme 2

il peut accéder à toutes les cases voisines de celle où il se trouve :

Nous verrons plus loin que c'est la pièce la plus importante du jeu d'échecs. Placé au centre, il a donc huit cases à sa disposition.

b. la Tour
Elle est symbolisée par « T ». Elle accède à toutes les cases des horizontales (« rangées ») et verticales (« colonnes ») formées à partir de la case où elle se trouve.

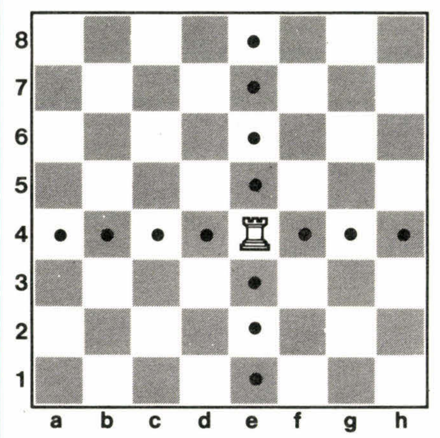


Diagramme 3

Elle a ici le choix entre 14 cases.

c. le Fou
Symbolisé par « F », il va sur toutes les cases des diagonales formées à partir de la case où il est placé.

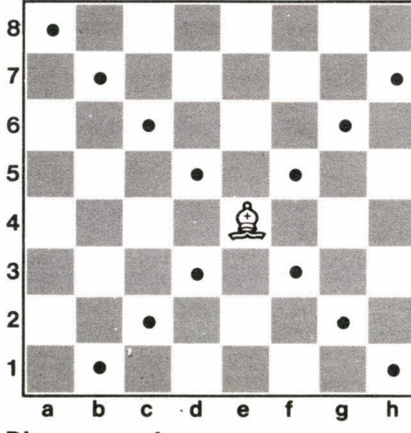


Diagramme 4

Treize cases « disponibles » donc pour un Fou placé au centre.

d. la Dame
Symbolisée par « D », sa marche est constituée par l'addition de celle de la Tour et celle du Fou.

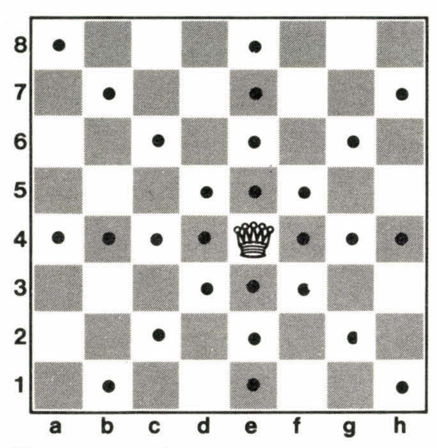


Diagramme 5

Avec 27 cases possibles, c'est de loin la pièce la plus mobile et la plus puissante du jeu d'échecs.

e. le Cavalier
Symbolisée par « C », cette pièce possède une marche moins naturelle, puisqu'elle va sur les cases les plus proches auxquelles une Dame, à partir de la même case, ne pourrait accéder.

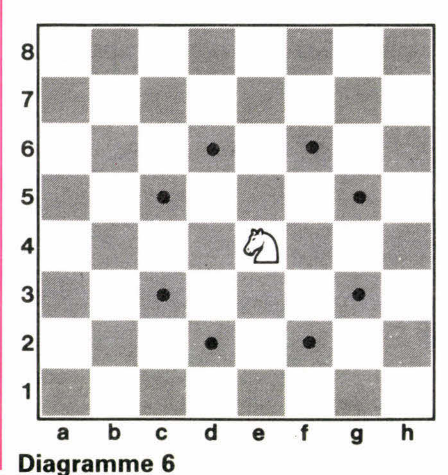


Diagramme 6

par Nicolas Giffard

Au centre il a huit cases. Dans un coin il serait très mal placé, puisqu'il n'aurait plus que deux cases possibles. C'est la seule pièce qui ne soit pas gênée par les obstacles placés sur sa route, puisqu'il « saute » directement de sa case de départ à sa case d'arrivée.

f. le Pion
C'est l'unité la moins mobile, puisqu'il ne peut qu'avancer d'une case devant lui. Un pion sur sa case de départ (une case de la deuxième rangée pour les pions blancs, de la septième pour les pions noirs) a toutefois le choix entre un pas d'une ou de deux cases.

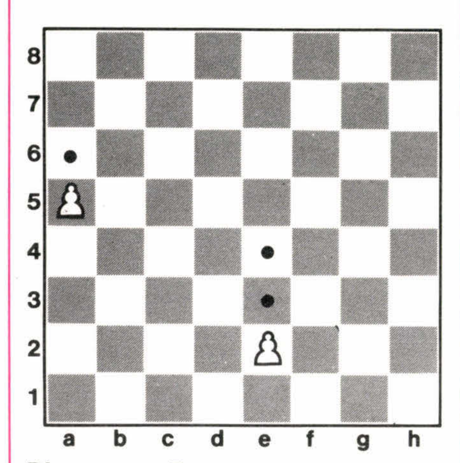


Diagramme 7

Attention, le pion est la seule pièce dont la marche change quand il effectue une prise.

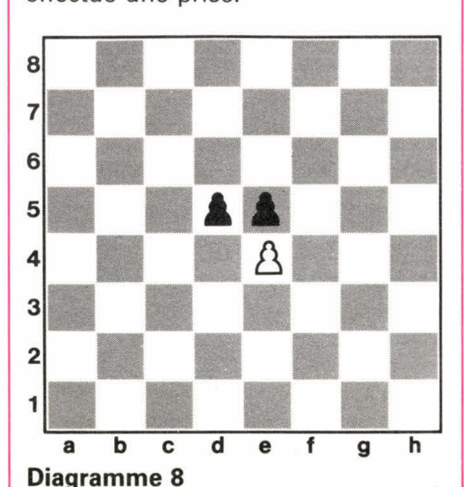


Diagramme 8

Dans cette position le pion blanc n'a qu'un coup possible : capturer le pion noir sur d5 en se mettant à sa place. Le pion *prend* donc en *avançant en diagonale d'une case.*

Regardons maintenant les coups possibles des pions noirs du diagramme 8. Le pion noir sur e5 est bloqué par la présence du pion blanc devant lui. Par contre, l'autre pion noir (sur d5) a le choix entre deux coups : avancer sur d4 ou capturer le pion blanc e4 en se mettant à sa place.

Un cas particulier se produit lorsqu'un pion blanc (noir) est parvenu jusqu'à la cinquième (quatrième) rangée. Imaginons un pion noir à sa « case-départ » sur une colonne adjacente.

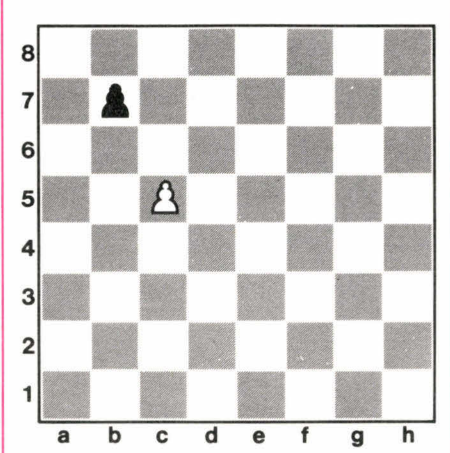


Diagramme 9

Si le pion noir avance en b5, le pion blanc peut le capturer, comme s'il n'avait été poussé que d'une case. Le pion noir disparaîtra et le pion se retrouvera donc en b6. Cette « prise en passant » ne peut être effectuée *qu'immédiatement* après la poussée de deux cases du pion adverse.

Remarque sur la prise :
elle est facultative aux échecs. La pièce capturée est sortie de l'échiquier et la pièce « capturante » se met à sa place.

Le but du jeu, le mat, le pat :
le but du jeu est l'attaque victorieuse du Roi adverse. Y parvenir s'appelle faire « échec et mat ». Quand on vise avec une pièce le Roi adverse, on dit que l'on fait « échec au Roi ». Si l'adversaire ne peut rien faire pour empêcher la prise de son Roi au coup suivant il est donc « échec et mat » et a perdu la partie : prenons un exemple.

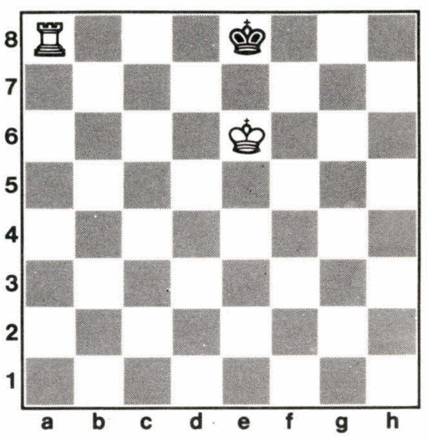


Diagramme 10

Il y a trois sortes de parades à un échec au Roi :

- la capture de pièce qui vise le Roi;
- l'interception de la ligne d'attaque (inopérante contre un échec au Roi effectué par un Cavalier);
- la fuite du Roi.

Exemple :

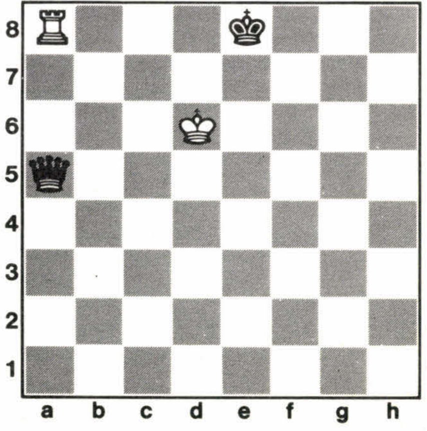


Diagramme 11

...aux échecs

Les noirs peuvent jouer : 1. ... D×a8 (« Dame prend a8 »); 1. ...Dd8; ou 1. ...Rf7.
Un camp est dit « pat », s'il n'a d'autre coup que de mettre son Roi en prise. Le résultat de la partie est alors le match nul.
Exemple :

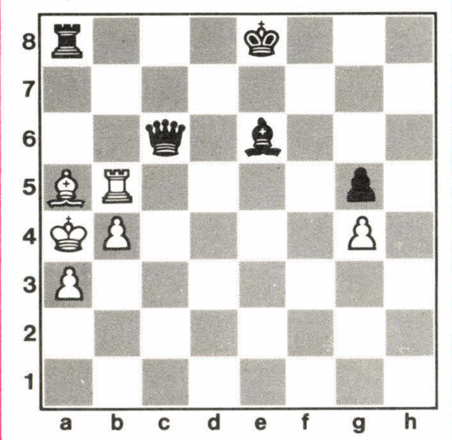


Diagramme 12

Regardez bien : tout coup des blancs mettrait leur Roi en prise.

Le Roque :
c'est le seul coup qui fasse bouger deux pièces en même temps, en l'occurrence le Roi et une Tour. Le Roi se déplace de deux cases et la Tour lui passe par-dessus pour venir se placer à ses côtés.

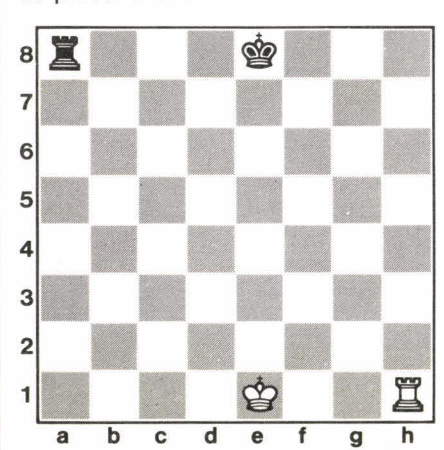


Diagramme 13 : *avant les roques*

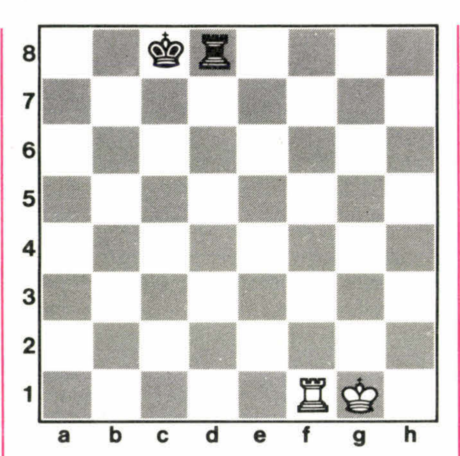


Diagramme 14 : *après le « petit-roque » des blancs et le « grand-roque » des noirs.*

Il existe trois cas d'interdiction du roque :
- si le Roi ou la Tour concernée a déjà bougé;
- en réponse à un « échec au Roi »;
- si le Roi doit passer, en roquant, par une case contrôlée par une pièce adverse.

LA NOTATION

Comme on peut le constater sur les diagrammes, les rangées de l'échiquier sont repérées par un chiffre de 1 à 8 et les colonnes par une lettre de a à h. Chaque case peut ainsi être désignée par ses coordonnées, c'est-à-dire la lettre de la colonne ainsi que le chiffre de la rangée au croisement desquelles elle se trouve. Ainsi, sur le diagramme 12, le Roi blanc est en a4, le Roi noir en e8.
Un coup est transcrit de la manière suivante :

- numéro d'ordre du coup dans la partie ou l'extrait;
- initiale majuscule de la pièce blanche se déplaçant;
- coordonnées de la case où elle se rend;
- virgule;
- initiale majuscule de la pièce noire se déplaçant;
- coordonnées de la case où elle se rend;
- point-virgule.

Si un mouvement consiste en une prise, le signe × s'intercale entre l'initiale de la pièce et la case où elle se rend.
On omet l'initiale du pion. On ne mentionne donc que la case d'arrivée.
Quand deux pièces identiques peuvent atteindre la même case, on ajoute après l'initiale de la pièce la lettre de la colonne ou le chiffre de la rangée de la pièce qui se déplace.

Symboles :

R	=	Roi
D	=	Dame
T	=	Tour
F	=	Fou
C	=	Cavalier
0 – 0	=	petit roque
0 – 0 – 0	=	grand roque
+	=	échec
!	=	bon coup
?	=	mauvais coup
!!	=	coup remarquable
??	=	grosse faute
!?	=	coup intéressant
?!	=	coup douteux

Exemple :
1. Cg5 ?, D×h2 + !!;
signifie : dans la position considérée, au premier coup, le Cavalier blanc se rend sur la case g5, ce qui est un mauvais coup et les noirs répondent en prenant, avec leur Dame, la pièce qui se trouvait en h2, en donnant échec, ce qui est un coup remarquable.
Enfin, si le premier mouvement décrit est celui d'une pièce noire, on intercale des points de suspension entre le numéro d'ordre et l'initiale de la pièce qui joue.

Exemple :
1. ... Cbd7;
signifie : dans la position considérée, au premier coup, les noirs jouent leur Cavalier qui se trouvait sur la colonne b et le placent sur la case d7.

...au bridge

par Freddy Salama

Apprendre le bridge n'est pas très difficile à condition de bien assimiler chaque étape avant d'aborder la suivante. C'est un jeu de construction où chaque pièce s'emboîte avec précision aux autres éléments. Posons dès à présent les fondations.

Le bridge se joue à quatre joueurs associés deux à deux. Chaque joueur s'asseoit en face de son partenaire. Pour se repérer, on se sert de la rose des vents. Nord est associé à Sud et Est est associé à Ouest. Le bridge est donc un jeu d'équipe, le camp Nord-Sud est opposé au camp Est-Ouest.

Prenez un jeu de cinquante-deux cartes et distribuez-les une par une dans le sens des aiguilles d'une montre en commençant par le joueur placé à votre gauche. Chaque joueur reçoit donc treize cartes.

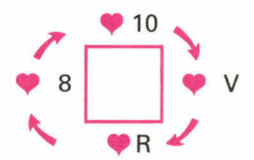
Un jeu de cinquante-deux cartes comporte quatre « couleurs » qui sont dans l'ordre décroissant de la plus chère à la moins chère : Pique (♠); Cœur (♥); Carreau (♦); Trèfle (♣).

♠ et ♥ sont appelées les couleurs majeures, ♣ et ♦ sont appelées les couleurs mineures.

Dans chaque couleur il y a treize cartes qui sont dans l'ordre décroissant : As (A), Roi (R), Dame (D), Valet (V), 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Les cinq plus grosses cartes de chaque couleur s'appellent des honneurs.

Le but du jeu consiste à réaliser un certain nombre de levées. Pour gagner une levée il suffit de produire la carte la plus forte dans la couleur imposée.

Exemple :



Ouest met le 8 ♥ sur la table, on dit qu'il entame, c'est-à-dire qu'il est le premier à mettre la carte de son choix sur le tapis. Les autres joueurs sont tenus de fournir une carte dans la couleur demandée (dans la mesure du possible). La carte fournie par chaque joueur peut être d'un rang inférieur ou supérieur aux cartes déjà fournies, c'est-à-dire que l'on n'est pas tenu de « monter ». Seule la réflexion nous indiquera si l'on a intérêt à fournir une grosse carte ou une petite carte.

Sud a fourni le Roi de ♥, c'est la plus grosse des 4 cartes, il en forme un petit tas, cet ensemble constitue une levée ou un pli. La composition de la levée n'a aucune importance, une levée comportant le 2, 3, 4, 5 est équivalente à celle comportant le V, D, R, A. Sud qui a gagné la levée a également gagné le droit d'entamer la levée suivante, il met sur la table la carte de son choix dans la couleur de son choix.

Chaque joueur ayant treize cartes au début du coup, le nombre maximum de levées est treize.

Le bridge comporte deux phases bien distinctes :

– les enchères,
– le jeu de la carte.

Pendant la première phase les joueurs vont se livrer à une lutte verbale pour remporter le contrat. Le camp qui s'est engagé à réaliser le plus grand nombre de levées (sur les treize possibles), gagne les enchères.

Vous connaissez votre « main » (la main est l'ensemble des treize cartes d'un joueur) mais vous ne connaissez pas le jeu de votre partenaire. Le but des enchères est d'échanger des informations avec le partenaire pour arriver au contrat optimum, mais vous ne pouvez dialoguer que par l'intermédiaire d'un langage codé qu'il convient d'apprendre.

La deuxième phase est le jeu du coup, chaque joueur va s'efforcer de jouer ses cartes dans l'ordre propice à maximiser le nombre des levées du camp. A la fin du coup on comptabilise les levées, si le camp qui a remporté les enchères réalise au moins le nombre de levées auquel il s'était engagé au moment des enchères, il gagne son contrat et remporte un certain nombre de points; dans le cas contraire, c'est le camp adverse qui marque.

Le camp qui remporte le contrat impose une couleur comme couleur d'atout, cette couleur aura un rôle privilégié par rapport aux autres couleurs. Examinons le diagramme suivant :

	Nord	
	♠ 7 6 ♥ 5 2 ♦ — ♣ 4	
Ouest ♠ A R D V 10 ♥ — ♦ — ♣ —	N O E S	**Est** ♠ 9 5 4 ♥ 6 ♦ 7 4 ♣ —
	♠ 2 ♥ A R 2 ♦ — ♣ A	

Le camp Nord-Sud a gagné les enchères et la couleur privilégiée (l'atout) est ♥. Ouest entame l'As de ♠, Nord fournit le 6, Est le 4. Sud qui est obligé de fournir dans la couleur demandée, jette le 2 ♠, Ouest fait donc la levée. C'est à lui de rejouer pour la levée suivante, il joue le Roi de ♠, Nord et Est fournissent le 7 et le 5. Sud ne pouvant fournir dans la couleur demandée, a deux possibilités. Il peut se défausser (c'est-à-dire fournir une carte de couleur différente de la couleur demandée et différente de la couleur d'atout), il abandonne dans ce cas la levée, en effet l'As de ♣ est la plus forte carte dans la hiérarchie des ♣, mais ne vaut rien dans la hiérarchie des ♠. Il peut également « couper » (c'est-à-dire fournir une carte dans la couleur d'atout), dans ce cas il remporte la levée, car n'importe quelle carte de la couleur d'atout est supérieure à n'importe quelle carte d'une autre couleur.

Vous remarquez que l'atout est une arme redoutable puisqu'en fournissant le 2 ♥, Sud est plus fort que le Roi ♠ d'Ouest; mais c'est une arme à double tranchant. En effet si Sud, ayant pris la main, joue ensuite d'une manière inconsidérée son As ♣, Est qui n'a plus de ♣ peut couper avec son 6 ♥ et réaliser la levée. Sud doit capturer les atouts adverses en jouant l'As de ♥ avant de jouer ses levées maîtresses dans les autres couleurs. Pour choisir une couleur comme couleur d'atout, il faudra être sûr d'en posséder plus que les adversaires. il est nécessaire de posséder au moins huit cartes d'une couleur pour l'agréer comme couleur d'atout. Quand deux partenaires trouvent une couleur commune de huit cartes on dit qu'ils ont trouvé un « fit ». S'il n'existe aucune couleur commune de huit cartes, il est préférable de jouer à Sans Atout (aucune couleur privilégiée). ●

...au tarot

Une première approche du jeu de Tarot qui donnera, nous l'espérons, l'envie de pratiquer à de nombreux néophytes. Mais, c'est bien connu, pour faire ses premiers pas, il faut de la place. Exceptionnellement, les initiés ne retrouveront donc pas leurs problèmes habituels dans ce numéro. Il ne leur est cependant pas interdit de vérifier s'ils réussissent les exercices proposés aux débutants!
Tout rentrera dans l'ordre dès le prochain numéro et les amateurs de Tarot retrouveront leur rubrique habituelle plus la suite de l'initiation.

Vous avez sans doute déjà eu l'occasion de voir un jeu de Tarot; les cartes se caractérisent d'abord par leur grande taille mais aussi par leur quantité : 78.
Outre les 52 cartes d'un jeu classique composé de 13 cartes par couleur (du Roi à l'As) ♣, ♦, ♥ et ♠, un jeu de Tarot comporte en plus :
a. dans chaque couleur un Cavalier, s'intercalant entre la Dame et le Valet. La valeur des cartes est par ordre décroissant : le Roi, carte la plus forte, la Dame, le Cavalier, le Valet, le 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2 et l'As.
b. 21 cartes spéciales numérotées par ordre décroissant de 21 à 1; ce sont les « tarots » ou atouts.
NB. La couleur d'atout est donc fixe.
c. l'Excuse, carte spéciale se rapprochant du joker dans la mesure où elle peut être fournie sur toute couleur ou atout.
Muni de votre jeu de 78 cartes, il vous suffit de trouver trois autres joueurs pour « taroter ». Néanmoins, le Tarot peut aussi se jouer à 3 ou 5 joueurs avec quelques règles spéciales.

LE BUT DU JEU DE TAROT

Il se rapproche de celui de la belote, car il s'agit également de réaliser un certain minimum de points qui seront totalisés dans les plis remportés par chaque camp. Le pli sera remporté par le camp auquel appartient le joueur qui a fourni la plus forte carte de la couleur demandée (en cas de coupe, la levée revient à l'atout; en cas de plusieurs coupes, à l'atout le plus fort).

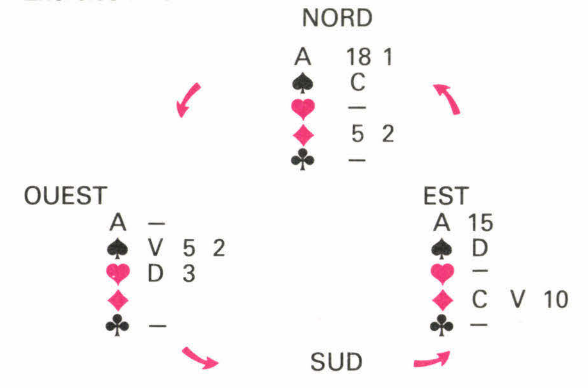
FORMATION D'UNE LEVÉE

Un joueur joue en premier une carte de son choix.
Chacun à son tour doit fournir une carte pour former la levée.
L'ordre du jeu est le sens inverse des aiguilles d'une montre.
La couleur de la première carte jouée est la couleur demandée.
• Si la couleur demandée est ♣, ♦, ♥ ou ♠, le joueur est obligé de fournir une carte dans la couleur demandée, carte de son choix, qu'elle soit supérieure ou inférieure aux cartes précédentes. Si le joueur ne détient plus de cartes dans la couleur demandée, il est obligé de couper ou de surcouper si un joueur précédent a déjà coupé; s'il ne peut surcouper, il est obligé de souscouper; il ne peut défausser que s'il ne détient ni carte dans la couleur demandée ni atout.
• Si la couleur demandée est l'atout, le joueur est obligé de monter, même sur un partenaire; s'il ne peut monter, il est obligé de fournir; il ne peut défausser que s'il ne détient pas d'atout.
Deux particularités essentielles séparent le Tarot des autres jeux similaires : l'atout est fixe, comme vous le savez déjà, et l'attaquant joue seul contre les trois autres joueurs groupés en défense; les plis remportés par les défenseurs sont ainsi groupés en un seul paquet.

Exercice n° 1 :
Le pli est formé de : Roi de ♣, 5 de ♣, 8 de ♣, Valet de ♣. Quelle carte remporte le pli?

Exercice n° 2 :
Le pli est formé de : Roi de ♣, 5 de ♣, 2 d'atout, Valet de ♣. Quelle carte remporte le pli?
NB. Pour plus de commodité, on désigne chaque joueur par son orientation géographique autour de table.

Exercice n° 3 :



Il reste cinq cartes à jouer. Sud est l'attaquant et joue de 5 de ♣.
Quelle carte sera fournie, à son tour, par chacun des trois défenseurs?
Rappel : l'ordre du jeu est le sens inverse des aiguilles d'une montre.

LA DISTRIBUTION - LA MARQUE

Le Donneur est le joueur qui tire la plus petite carte. Il distribue les cartes 3 par 3 dans le sens du jeu, tout en mettant, à chaque tour, une carte au centre de la table.

par Xavier Bonpain et Emmanuel Jeannin-Naltet

Il effectue ainsi six tours pour distribuer 18 cartes à chaque joueur et 6 au centre de la table, ces six cartes formant le « Chien ».
Vous rangez vos 18 cartes dans votre main en séparant chaque couleur.
Une brève période réservée aux « enchères » va permettre de déterminer quel sera l'attaquant qui jouera contre les trois autres joueurs.
Vous pouvez soit passer, soit choisir un des contrats d'attaque dont nous ne retiendrons pour l'instant que le plus courant : la Garde.
Le premier ayant droit à la parole est celui assis à droite du Donneur. Le critère essentiel pour choisir d'être en attaque est le nombre de Bouts : le 1 d'atout (« le Petit »), le 21 d'atout et l'Excuse.
En effet, plus vous détenez de Bouts et moins vous devrez réaliser de points pour gagner votre contrat.
Sur un total de 91 points, vous devez réaliser :
36 points avec 3 Bouts
41 points avec 2 Bouts
51 points avec 1 Bout
56 points sans Bout
Ces points se calculent à la fin du coup par addition de la valeur des cartes détenues dans les levées de l'attaquant :
chaque Bout : 4,5 points
chaque Roi : 4,5 points
chaque Dame : 3,5 points
chaque Cavalier : 2,5 points
chaque Valet : 1,5 point
chaque basse carte : 0,5 point
Pour simplifier, l'usage est de compter les cartes deux par deux en associant un honneur ou un Bout avec une basse carte; par exemple, un Roi et un 3 totalisent 5 points

Exercice n° 4 :
Combien valent les plis suivants :
a. Roi de ♣ - Dame de ♣ - 5 de ♣ - 2 de ♣
b. Roi de ♣ - 2 d'atout - 21 d'atout - 10 de ♣
c. Cavalier de ♣ - Excuse - 4 de ♣ - 8 de ♣

L'ESTIMATION DE SON JEU : ATTAQUER OU NON?

Si le compte des points en fin de partie est simple pour savoir si l'on a gagné ou chuté, il en va différemment lors de l'enchère pour prévoir l'issue finale. La première difficulté du débutant au Tarot est d'évaluer son jeu. S'il n'existe pas, comme au bridge par exemple, un compte facile de points pour savoir si l'on doit enchérir ou passer, il est cependant possible de donner quelques conseils.
Nous vous proposons deux méthodes d'évaluation qui, à défaut d'être toujours exactes, ont l'avantage de la simplicité et restent valables pour les jeux à distributions dites régulières (c'est-à-dire sans coupe et sans couleur longue de six cartes ou plus).
NB. Les jeux ne détenant pas de Bouts ne seront pas examinés dans cette situation. Choisissez la 1re ou la 2e méthode selon votre tempérament, la première étant cependant conseillée aux tout néophytes.

solutions page 133

1re méthode :

Vous détenez	Pour attaquer il faut que le nombre de Bouts + Atouts + Rois (BAR) soit au moins égal à
3 BOUTS	VALEUR DU « BAR » : 9
2 BOUTS	VALEUR DU « BAR » : 11
1 BOUT	VALEUR DU « BAR » : 12

2e méthode :
Pour cette méthode vous devez au préalable estimer votre main selon un code déterminé, en attribuant une certaine valeur d'estimation aux honneurs et aux atouts.
Valeur d'estimation :
Roi : 2
Roi + Dame : 2 + 1
Dame + Cavalier : 1
chaque atout (y compris 1 et 21) : 1
plus 0,5 à compter du 8e atout
plus 0,5 par gros atout (égal ou supérieur au 17)

Vous détenez	Pour attaquer il faut que le total de votre valeur d'estimation soit au moins égal à
3 BOUTS	8
2 BOUTS	12
1 BOUT	15

Exemple :
Vous détenez la main suivante :

A 21 18 12 10 8 3 2 E
♠ R V 10
♥ D C 3
♦ 2 A
♣ R 5

1re méthode :
2 Bouts, 7 atouts, 2 Rois
2 + 7 + 2 = 11; BAR = 11
ce qui correspond au minimum nécessaire pour attaquer avec deux Bouts.

2e méthode :
Valeur d'estimation :
2 Rois = 2 + 2
1 Dame-Cavalier = 1
7 atouts = 7
2 gros atouts (21 et 17) = 2 × 0,5 = 1
Total 13 alors que le minimum pour attaquer avec deux Bouts est 12.

...au tarot

Exercice n° 5 :
Évaluez les mains suivantes :

a.
A 21 18 4 2 1 E
♠ R 10 5 2
♥ D 4 2
♦ V 3
♣ V 4 A

b.
A 21 19 14 10 8 4 3 2
♠ R V 5
♥ R 4
♦ R 5 A
♣ 10 5

c.
A 21 18 14 10 3 2 1
♠ R D 10 2
♥ R 5 3
♦ V 4
♣ 10 9

Rappelons qu'il ne s'agit que d'évaluations simplifiées ne tenant pas compte de la distribution des couleurs. Par ailleurs, vous vous apercevrez vite que le 1 d'atout (le « Petit ») peut changer de camp et vous pourrez ainsi vous retrouver avec un Bout en plus (ou en moins!) lors du compte en fin de partie. Si vous détenez par exemple 21 20 19 18 17 avec quelques autres atouts, vous aurez de fortes chances de prendre le Petit et vous pouvez pratiquement, dès le départ, le compter dans votre main. Ce sera l'objet de la « chasse au Petit ».
Enfin, le « Chien » constitue un élément impondérable. En effet, en faisant une Garde, vous allez bénéficier des six cartes du Chien, que vous allez incorporer dans votre jeu, après les avoir montrées à la défense. En contrepartie, vous retirerez ensuite, et avant le jeu, 6 cartes de votre main, pour détenir de nouveau 18 cartes; vous poserez ces six cartes devant vous, sans les montrer à la défense : c'est l'Écart.

L'ÉCART

L'Ecart constitue la deuxième difficulté du débutant. Vous pouvez écarter les cartes de votre choix à l'exception des Rois, des Bouts et des atouts.
Quelques notions élémentaires peuvent vous guider :
a. il est en général bon de s'ouvrir une coupe, en écartant toutes les cartes d'une couleur de façon à couper les honneurs de la défense, lorsqu'elle jouera la couleur. Il peut être encore meilleur de se faire deux coupes mais il est alors conseillé de détenir au moins 9 atouts, pour éviter d'être épuisé à l'atout.
A défaut d'une deuxième coupe, il sera plus prudent de ne conserver qu'une carte (un singleton) en espérant que les honneurs adverses ne tomberont pas au premier tour de la couleur et que vous pourrez les prendre en les coupant aux tours suivants.
b. il est également bon d'écarter les honneurs inutiles, c'est-à-dire ceux qui ont peu de chances de matérialiser des levées, par exemple un Cavalier accompagné de deux petites cartes fera rarement un pli puisque l'adversaire détient les deux honneurs supérieurs Roi et Dame. En revanche la combinaison Dame-Cavalier permettra souvent de réaliser une levée.
c. il faut conserver la couleur la plus longue pour faire couper les défenseurs dans cette couleur et les épuiser ainsi à l'atout.

Exemple :
Après avoir incorporé les six cartes du Chien vous détenez :
A 21 20 15 12 10 8 2 1
♠ R D 10 5 2 A
♥ 10 3 2 A
♦ D C 5
♣ C 3 2
Étudions le meilleur écart couleur par couleur :
Atout : il est interdit de les écarter (on n'y aurait de toute façon aucun intérêt!)
♠ : il faut conserver votre longue
♥ : couleur sans intérêt; vous les écartez pour vous ouvrir une coupe
♦ : à conserver pour faire un pli
♣ : le Cavalier seul procure rarement un pli; écartez-le avec une petite carte.
Votre écart : 10, 3, 2 et As de ♥, Cavalier et 2 de ♣
Votre main après écart :
A 21 20 15 12 10 8 2 1
♠ R D 10 5 2 A
♥ —
♦ D C 5
♣ 3

Exercice n° 6 :
A vous d'écarter :

a.
A 21 20 15 10 1 E
♠ D C 8 4 2
♥ V 5 4 2 A
♦ R V 2 A
♣ C 8 2 A

b.
A 21 20 19 18 15 10 5 4 3 2
♠ V 10 9 7 5 2
♥ R 4 2
♦ R 5 3
♣ 2 A

LE DÉROULEMENT D'UN COUP

Ouest est le Donneur et vous êtes assis en Sud avec la main suivante :
A 21 17 15 14 10 8 7 6
♠ R 9 4 3
♥ R A
♦ 5 4
♣ R 4

Exercice n° 7 :
Comment évaluez-vous cette main? (pour cet exercice et les suivants, vérifiez votre réponse avant de continuer)
Vous êtes le premier à avoir la parole et décidez de tenter une Garde. Vous relevez le Chien :
A 5
♠ 2 A
♥ D
♦ 3
♣ A
Il est intéressant, vous apportant un neuvième atout, deux ♠ dans votre longue et la Dame de ♥ pour accompagner le Roi.
Vous détenez donc maintenant :
A 21 17 15 14 10 8 7 6 5
♠ R 9 4 3 2 A
♥ R D A
♦ 5 4 3
♣ R 4 A

Exercice n° 8 :
Quel est votre écart?

Donneur Ouest

A 12 11 1 E
♠ D
♥ 9 8 6 5
♦ D C V 6 2 A
♣ 7 6 5

A 20 19 13 9 4
♠ C 6 5
♥ V 4 3
♦ 8 7
♣ C V 10 9 3

A 18 16 3 2
♠ V 10 8 7
♥ C 10 7 2
♦ R 10 9
♣ D 8 2

A 21 17 15 14 10 8 7 6 5
♠ R 9 4 3 2 A
♥ R D
♦ —
♣ R

Voyons maintenant l'ensemble des quatre jeux (après écart de Sud). Nous vous invitons à reconstituer sur une table les quatre mains et à jouer la donne selon les indications.
Vous êtes en Sud et votre stratégie va constituer à affranchir vos ♠, c'est-à-dire à jouer de la couleur pour rendre vos basses cartes maîtresses selon le principe de promotion. Il reste 8 ♠ en défense (14 – 6). A l'inverse, la tâche de la défense sera de vous faire couper le plus possible pour vous appauvrir à l'atout. Ouest étant le donneur, c'est à vous – étant à droite du donneur – d'entamer.
1re levée : vous jouez le Roi de ♠, Est fournit le 7.

Exercice n° 9 :
Quelle carte doit jouer Nord?
Ouest fournit le 5 de ♠.
2e levée : vous continuez de l'As de ♠ pour le Valet d'Est, la Dame en Nord et le 6 en Ouest, qui conserve son Cavalier de ♠ devenu maître.

Exercice n° 10 :
3e levée : que doit rejouer Nord, en main à la Dame de ♠?
Ouest fournit le 7 de ♦, Sud coupe du 5 d'atout et Est fournit le 9 de ♦.
4e levée : Sud continue du 2 de ♠ pour le 8 d'Est

Exercice n° 11 : Que fait Nord?
Ouest fournit le Cavalier de ♠.
5e levée : Nord en main persiste de l'As de ♦ pour le 8 d'Ouest, la coupe du 6 d'atout en Sud et le 10 de ♦ en Est.
6e levée : Sud en main continue du 3 de ♠ pour le 10 de ♠ d'Est, coupe du 11 d'atout en Nord.

Exercice n° 12 : Que fait Ouest?

Exercice n° 13 : 7e levée : que rejoue Ouest?
Sud prend du Roi de ♣ pour le 2 de ♣ en Est et le 5 de ♣ en Nord.
8e levée : Sud sait que ses deux ♠ restants – le 9 et le 4 – sont maîtres puisqu'il y en a eu 12 déjà joués. Il peut donc enlever les derniers atouts de la défense en jouant un atout intermédiaire de façon à faire tomber les gros atouts en défense.
Sud joue le 14 d'atout.

Exercice n° 14 : Quelles sont les quatre cartes composant cette levée?
9e levée : Ouest continue du 3 de ♣ que Sud coupe de 7 d'atout pour le 8 de ♣ d'Est et le 6 de ♣ de Nord.
10e levée : Sud joue le 15 d'atout.

LEXIQUE

Affranchir : jouer une couleur jusqu'à ce qu'il ne reste plus que des cartes maîtresses dans une seule main.
Attaquant : celui qui joue seul contre les trois défenseurs, synonyme de Preneur ou de Déclarant.
Bouts : 3 cartes essentielles du Tarot : le 1 d'atout, le 21 d'atout, l'Excuse. Synonyme d'Oudlers.
Charger : défausser un honneur.
Chien : 6 cartes mises de côté lors de la distribution et qui reviennent, en principe, à l'attaquant.
Contrat : enchère que peut choisir l'attaquant.
Couper : jouer un atout quand on n'a plus de la couleur demandée.
NB. Au Tarot, la coupe est obligatoire.
Déclarant : voir attaquant.
Défausser : lorsqu'on n'a plus de cartes dans la couleur attaquée ni d'atouts, on défausse, c'est-à-dire on fournit n'importe quelle carte d'une autre couleur.
Défense : les trois joueurs qui jouent associés contre l'attaquant.
Écart : six cartes retirées de son jeu par l'attaquant, après que celui-ci ait préalablement incorporé les six cartes du Chien.
Entamer : être le premier joueur à jouer une carte.
Excuse : carte spéciale pouvant être jouée à tout moment, sur toute couleur ou sur l'atout.
Fournir : jouer une carte de la couleur (ou atout) demandée.
Garde : contrat le plus fréquent.
Honneur : dans chaque couleur : le Roi, la Dame, le Cavalier et le Valet; il y a 16 honneurs dans le jeu.
Levée : voir pli.
Main : ensemble des 18 cartes détenues par un joueur.
Avoir la main : être le premier à jouer pour la levée.
Monter : jouer une carte de valeur supérieure à celle jouée précédemment.
NB. Au Tarot, on est obligé de monter à l'atout quand on le peut, on n'est pas obligé de monter dans les autres couleurs.
Oudlers : voir Bouts.
Petit : le 1 d'atout.
Chasse au Petit : stratégie de jeu consistant à jouer atout pour capturer le Petit du camp adverse.
Pli : ensemble des quatre cartes jouées à chaque tour par chacun des quatre joueurs; synonyme de Levée.
Preneur : voir Attaquant.
Souscouper : ne pas monter à l'atout (fournir un atout inférieur, n'ayant pas de supérieur).
NB. Au Tarot, on est obligé de souscouper si on ne peut ni fournir ni couper d'un atout supérieur (surcouper).
Surcouper : monter à l'atout (fournir un atout supérieur).
NB. Au Tarot, on est obligé de surcouper si on le peut.
Tarots : chacune des cartes numérotées 1 à 21 et faisant fonction d'atout; synonymes d'Atouts.
N.B. « Les » tarots sont les 21 cartes d'atout.
« Le » Tarot est le jeu dans son ensemble. Tarot ne prend jamais de « s » lorsqu'il s'agit du jeu.

Exercice n° 15 : Quelles seront les quatre cartes composant cette levée?
11e levée : à ce moment-là, quelle que soit la carte jouée par Ouest, Sud prend la main, joue ses deux gros atouts et fait le restant des levées, n'ayant que des cartes maîtresses.

Exercice n° 16 : Combien de points Sud a-t-il réalisés? Gagne-t-il son contrat et – si oui – de combien?
Il ne vous reste plus qu'à vous faire payer par chaque défenseur! 50 (prime de Garde) + 2 fois les points de gain, soit 50 + 2 × 13 = 76.
A vous de continuer!

Solutions pages 133 et 134

Comment jouer. Le go se joue à deux, à l'aide de pierres noires et blanches que l'on pose sur un terrain quadrillé, appelé Go-Ban (figure 1), qui comporte 19 × 19 intersections, soit en tout 361. Un des joueurs a les

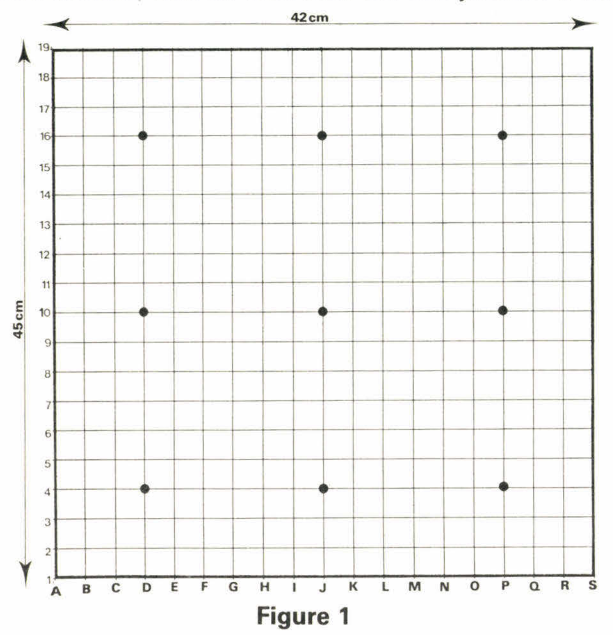


Figure 1

pierres noires et pose une de ses pierres sur une intersection de son choix; c'est ensuite le tour du « blanc » qui pose à son tour une pierre blanche sur une intersection libre et ainsi de suite jusqu'à la fin de la partie.

- On pose une pierre sur une intersection et non dans une case.
- On ne peut poser une pierre sur une intersection que si elle est vide; les autres restrictions à la liberté du joueur sont fixées par la règle de prise et la règle du *Ko* (voir plus loin).
- Le nombre de pierres est en principe illimité; en pratique, chaque joueur dispose d'environ 180 pierres.

But du jeu et règle de prise

Le go peut être défini comme le jeu de l'occupation rationnelle de l'espace.

Le but final du jeu est de faire plus de territoire que l'adversaire sur l'ensemble du terrain.

On définit un territoire de la façon suivante : c'est l'ensemble des intersections vides entourées par les pierres d'une seule couleur; la valeur du territoire est déterminée par le nombre des intersections entourées. La figure 2 montre quelques exemples de territoires, et leur valeur en points.

- Ce ne sont que des exemples théoriques et non tirés de parties réelles.
- Le territoire noir du centre est complètement fermé, alors que les autres s'appuient sur les frontières naturelles du terrain.
- Les intersections formant la frontière naturelle du terrain comptent comme points de territoire, tout comme les autres.

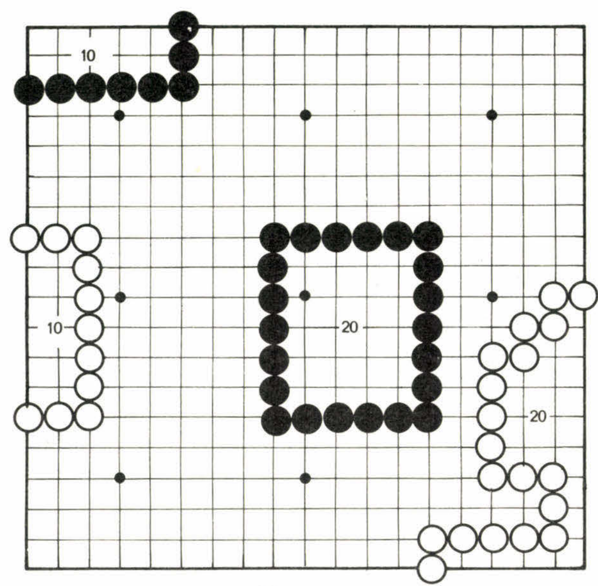


Figure 2

question : l'adversaire a-t-il le droit de jouer à l'intérieur de ces territoires?
réponse : oui.
question : comment peut-on dire alors que ce sont des territoires blancs ou noirs?
réponse : pour l'affirmer, il faut un détour assez long, qui passe par l'énoncé de la règle de prise et de ses conséquences.

La règle de prise est le moyen du jeu

On appelle libertés d'une pierre, les intersections libres immédiatement voisines de cette pierre, horizontalement et verticalement.

Figure 3

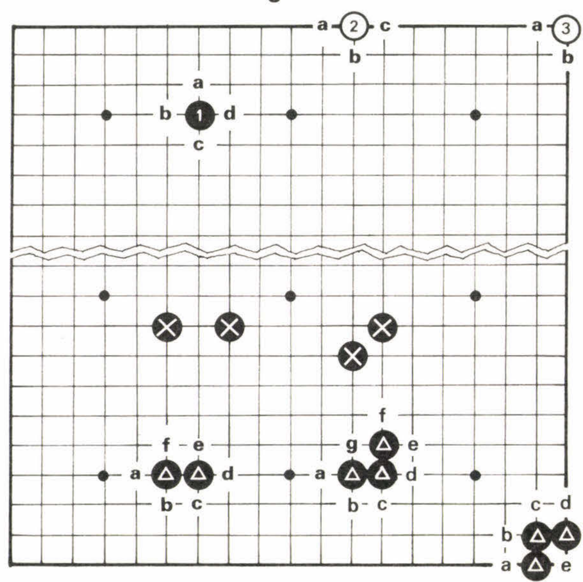


Figure 4

par Pierre Aroutcheff

Sur la figure 3, la pierre noire 1 a 4 libertés en a, b, c, d. On voit qu'une pierre posée sur le bord, comme la pierre blanche 2, n'en a que 3, en a, b, c, alors que la pierre noire 3 posée sur l'intersection de coin, n'en a que 2, en a et b.

On appelle chaîne, un ensemble de pierres de la même couleur strictement reliées les unes aux autres; on dit alors que les pierres d'une chaîne sont connectées.

Sur la figure 4, les pierres marquées ▲ font partie d'une chaîne, alors que les pierres marquées ⊗ sont indépendantes. Les pierres formant une chaîne sont solidaires et les libertés sont les libertés de la chaîne, respectivement de a à f, de a à g et de a à e.
Quand, en posant une pierre, un joueur occupe la dernière liberté d'une pierre ou d'une chaîne de pierres adverses, il prend ces pierres et les retire immédiatement du jeu. Après un coup, il ne doit jamais y avoir sur le Go-Ban de pierres sans liberté.

Sur la figure 5, le coup 1, dans chacun des cas, occupe la dernière liberté d'une pierre ou d'une chaîne de pierres adverses. Le résultat immédiat est la disparition de ces pierres du terrain. Les intersections occupées précédemment par ces pierres redeviennent libres.

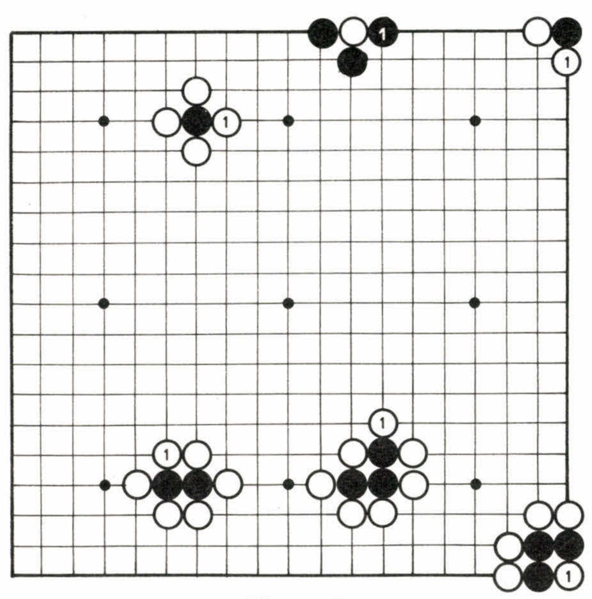


Figure 5

- La pierre blanche dans le coin en bas à droite n'a pas de liberté dirait-on. En réalité, ce coup est autorisé; il est conforme à la règle de prise : le résultat du coup étant que les pierres noires sont retirées du jeu, la pierre blanche a maintenant deux libertés. C'est très important, et nous verrons un peu plus loin pourquoi.
- Chaque pierre capturée vaut 1 point, comme 1 point de territoire.

question : les intersections étant redevenues libres, a-t-on le droit d'y poser une pierre?
réponse : – oui, si cette pierre a au moins une liberté, comme c'est le cas dans les 3 positions en bas du terrain.
– non, si cette pierre n'a aucune liberté, comme ce serait le cas dans les trois positions en haut du terrain. Le « suicide » est donc interdit.
C'est la première restriction à la liberté du joueur, dont nous avons parlé tout à l'heure.
Voyons tout de suite la deuxième restriction...

Règle du Ko

Il est interdit de jouer un coup qui recréerait la position immédiatement antérieure. La règle du *Ko* est destinée à éviter la répétition infinie d'un même coup.
Le fonctionnement du *Ko* est décrit dans les figures 6 à 9 :

Figure 6 **Figure 7**

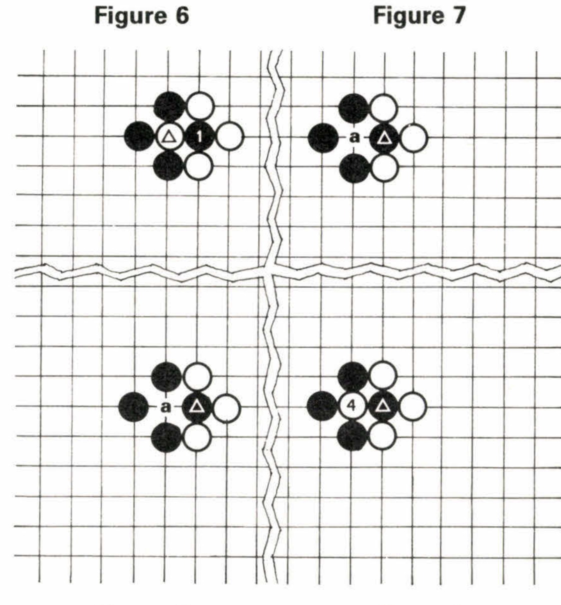


Figure 8 **Figure 9**

1er temps : figure 6 : c'est la position initiale. Le noir avec 1 prend la pierre blanche △, comme la règle de prise l'y autorise.
2e temps : figure 7 : c'est la position après le coup noir de la figure précédente. C'est au blanc de jouer; il n'a pas le droit de jouer en a, il prendrait ainsi la pierre noire ▲ et la position serait identique à la précédente. Le blanc doit jouer ailleurs.
3e temps : figure 8 : le blanc a joué ailleurs. C'est le tour du noir. Il y a, en gros, deux possibilités :
– soit le noir néglige le coup blanc et joue en a pour connecter sa pierre ▲ avec les autres pierres noires. Le *Ko* est terminé;
– soit le noir prend au sérieux la menace créée par le coup blanc et y répond; il joue lui aussi ailleurs. Dans ce cas,



4e temps : figure 9 : c'est au blanc de jouer. Avec 4, il reprend enfin la pierre noire ▲. Le résultat du coup redonne la position initiale de la figure 6, mais seulement localement. Dans l'intervalle la position d'ensemble s'est modifiée, le blanc ayant créé une menace à laquelle le noir a répondu.
5e temps : c'est maintenant le tour du noir; il est dans la même situation que le blanc au 2e temps (fig. 7) : il n'a pas le droit de reprendre immédiatement la pierre blanche et doit trouver une menace.

Territoires, vie et mort

On a vu jusqu'à maintenant qu'un joueur avait le droit – à part quelques restrictions – de poser une pierre n'importe où, et aussi que ce droit est assorti d'un risque : une pierre posée peut être capturée. Une question se pose maintenant : si une pierre ou une chaîne de pierres risque d'être capturée, comment faire pour éviter, à coup sûr, cette capture? Autrement dit : quelle est la condition pour qu'une chaîne de pierres soit imprenable?
Cette condition découle de l'interdiction du suicide.
Toutes les chaînes noires de la figure 10 sont capturées quand le blanc joue en 1. Le coup 1, dans chaque cas, est autorisé parce qu'en jouant 1, le blanc occupe la dernière liberté de la chaîne noire.

Figure 10

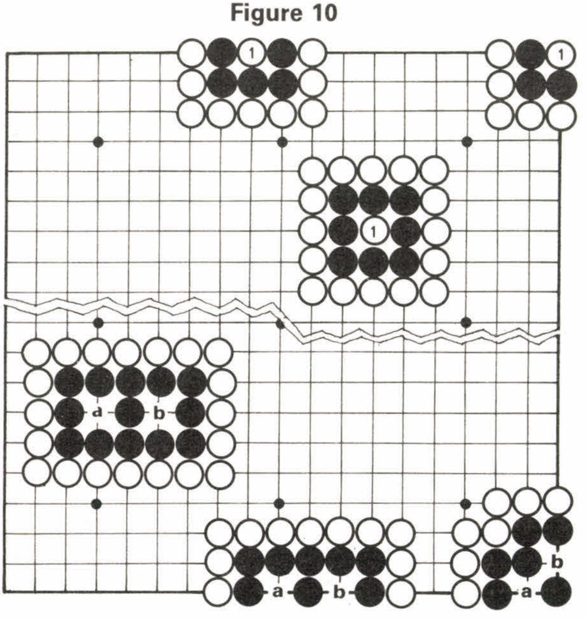


Figure 11

Toutes les chaînes noires de la figure 11 sont imprenables, parce que dans chaque cas, le blanc n'a le droit de jouer ni en a, ni en b (suicide). On dit que ces chaînes noires ont deux yeux, en a et en b et qu'elles sont vivantes.

Les deux yeux sont le minimum vital et les intersections a et b sont des points de territoire noir.
Sous la forme la plus générale, on dit qu'une chaîne de pierres est vivante si l'adversaire ne peut pas réduire le nombre de ses libertés à moins de deux.
Si on en revient à la figure 2. Les intersections vides entourées par les chaînes noires et blanches sont des territoires, si dans chaque cas, il est possible d'empêcher l'adversaire d'y former une chaîne vivante; ce n'est pas trop difficile comme nous allons le voir.
Sur la figure 12, le noir a théoriquement la place de former une chaîne vivante; mais pour cela il lui faut jouer

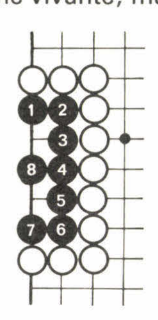


Figure 12

8 coups. Il suffit au blanc d'intervenir à temps pour être certain de capturer toutes les pierres noires qui viendraient se poser dans ce secteur et il est plus que vraisemblable qu'il le fera.
La procédure de fin de partie précise, en outre, qu'il n'est pas nécessaire de capturer effectivement les pierres qui n'ont pas d'espoir de vie; il suffit de pouvoir le prouver. Pratiquement, le noir reconnaît qu'il s'agit bien d'un territoire blanc.

Fin de partie

Comment se termine la partie? Nous décrirons la prochaine fois, à partir d'un exemple concret, l'ensemble de la procédure; mais voici le principe : quand il n'y a plus de point à gagner, la partie s'arrête.
Au cours de la partie, les frontières de territoires se précisent. Il arrive un moment où pour chacun des joueurs, il reste trois possibilités :
1. jouer dans ses propres territoires, ce qui enlève un point.
2. jouer dans les territoires de l'adversaire, ce qui lui donne une pierre prisonnière, soit un point.
3. jouer sur une intersection neutre, ce qui ne change pas le résultat.
La partie est finie, officiellement, peut-on dire, quand les deux joueurs passent consécutivement. Le territoire de chacun des joueurs est alors constitué par :
1. les intersections libres qu'il entoure.
2. les pierres de l'adversaire qu'il a capturées pendant la partie.
3. les pierres de l'adversaire qui se trouvent dans ses territoires et qui n'ont pas la possibilité de former une chaîne vivante. Tous ces éléments sont additionnés et le joueur qui a le plus de points a gagné.

Solutions de ... Menez l'enquête :

Le meurtre d'Auguste Rusto
(par Claude Lacroix) :

1 : Non. Si l'on en croit les déclarations des suspects et si l'on tient compte de la porte capitonnée.
2 : Oui. Ses propos à table sont confirmés par les photos et la carte de l'agence Index sur son bureau.
3 : Oui. Pourvu que les comptes de Chouniard ne soient pas clairs, qu'Évelyne souhaite se débarrasser d'un mari tyranique, que Bernard veuille jouir immédiatement de son héritage et que du Vernoy mette ses menaces à exécution.
4 : Non. La neige étant tombée de minuit à deux heures des flocons auraient pénétré dans la pièce par le carreau brisé, laissant des traces d'humidité telles que celles que l'on trouve sur le parquet au milieu des débris de verre et qui sont dues à la neige collée au carreau. Si la neige était collée au carreau, c'est qu'elle était déjà tombée.
5 : Non. Bien que les débris du carreau se trouvent à l'intérieur, ils auraient dû tomber au pied du radiateur et non s'éparpiller jusque sous le meuble d'angle, ne serait-ce qu'à cause du rideau. Les trois grands éclats ont été faciles à ramasser et à disposer au-dessus et au pied du radiateur.
6 : Non. Ainsi que l'indiquent la différence de couleur du parquet et la marque sur le bord du tapis (près du visage de la victime) celui-ci était coincé sous le pied central du meuble d'angle. L'assassin a dû soulever le meuble pour libérer le tapis.
7 : Oui. *(HAHA!)* Rouge comme le montre la note griffonnée sur le bloc près du téléphone.
8 : Non. Le crime ayant eu lieu après la neige (cf 4), le carreau ayant été brisé de l'intérieur (cf 5), l'assassin aurait laissé des traces sur la barre d'appui de la fenêtre ou sur la pelouse s'il était sorti par la fenêtre. Il est donc sorti par la porte du bureau, et l'a fermée de l'extérieur.
9 : Non. Les traces dans la neige sont celles d'un homme qui zigzague, glisse et tombe en rentrant dans la maison. Il s'agit de Bernard rentré après deux heures. Après sa chute au pied de l'escalier, il s'est appuyé sur la boule de la rampe pour se relever. Mais la trace de ses pas recouvre celle du trajet du cendrier de cristal : il est donc rentré après le crime.
10 : Non. Tout cela n'est qu'une mise en scène destinée à accréditer la thèse du rôdeur ou de l'assassin venu de l'extérieur.
11 : Oui. L'assassin s'est donné inutilement beaucoup de mal pour le cacher. Le dossier SIC était grand ouvert ainsi que le montrent les infimes traces de sang sur la tranche de la couverture et la forme des taches de sang sur le bureau et le buvard. Taches que l'assassin a tenté de modifier avec l'encre rouge du stylo. Hélas l'encre plus fluide que le sang a séché différemment sur le buvard et l'on distingue le profil du dossier ouvert et du document sur lequel Rusto était penché avant d'être assassiné.

Solution :

Après le repas, Chouniard et Rusto ont longuement examiné le dossier SIC jusqu'à ce que Rusto y découvre un document prouvant l'indélicatesse de son comptable. Lui tendant le document, il accuse Chouniard qui proteste et nie toute faute. Furieux, Rusto se lève, fait le tour du bureau et se penche sur le document. Chouniard en profite pour saisir le lourd cendrier de cristal et frapper violemment son patron à la tête. Rusto tombe sur le bureau qu'il éclabousse de sang avant de s'écrouler sur le tapis.
Sans perdre son sang froid, le meurtrier ouvre largement le battant de la fenêtre et casse un carreau, étouffant le bruit avec le coussin sur lequel il a essuyé l'arme du crime. Malheureusement pour lui, le coussin se déchire pendant l'opération et du duvet s'échappe par l'accroc. Sans s'en apercevoir, il jette le cendrier dans la rue.
Après avoir fait disparaître le document ensanglanté qui l'accuse (on retrouvera des cendres dans la potiche bleue) il referme le dossier et maquille le buvard avec le stylo de Rusto. Puis il organise une mise en scène, fouillant les tiroirs et retournant les poches de sa victime. En fait, il cherche la clef plate qui ouvre le bureau. Après avoir verrouillé la pièce de l'extérieur, il a en effet, l'intention de glisser la clef sous la porte afin qu'elle se mêle aux objets épars. Mais, craignant qu'elle ne glisse sous le tapis, il décide de le retourner et doit donc soulever le meuble d'angle (effort physique qui innocente la frêle Évelyne).
C'est à ce moment que Bernard, ivre-mort, rentre bruyamment et monte directement se coucher. Le meurtrier décide alors de brouiller un peu plus les pistes et casse un verre qu'il arrose de scotch. Enfin, estimant sa macabre besogne accomplie, il remonte se coucher à pas de loups.
Évelyne, on l'a vu, était trop faible pour soulever le meuble. Du Vernoy était absent, quant à Bernard, il est rentré après le crime. Il ne reste donc que Chouniard qui, de plus, est le seul à avoir menti.

Les vieilles dames
(par Claude Lacroix) :

1 : Oui; **2 :** Non. La cruciverbiste qui est la plus jeune a une tasse blanche. Agathe ne fait donc pas plus de mots croisés que Clarisse : elles ont la même tasse. Agathe étant plus âgée que la tricoteuse ne fait pas de tricot. Ne faisant

ni tricot, ni mots croisés elle égrène son chapelet. Clarisse ne peut donc faire que du tricot.

3 : Non; **4 :** Oui; **5 :** Non; **6 :** Oui. Observons le dessin.

Berthe la victime est en bout de table, avec son miel et ses pâtes de fruits.

La tricoteuse et la cruciverbiste sont côte à côte (Clarisse et Estelle) devant la table.

Les deux veuves sont face à face. La tricoteuse, Clarisse, est donc veuve et prend du thé à la menthe.

La cruciverbiste tenait à sa tasse blanche donc Estelle est assise à la droite de Berthe, à côté de Clarisse.

Agathe avait la même tasse que Clarisse, donc Agathe est assise à la gauche de Berthe. Le pot de lait se trouvant à côté de sa tasse, elle est donc la sœur de Berthe.

Celle qui buvait dans sa tasse à fleurs et qui rebouchait sa fiole de médicament était assise en face de Clarisse, elle est donc veuve : c'est Daphné.

Nous avons deux veuves, deux sœurs (dont la victime) et une divorcée : la divorcée ne peut être qu'Estelle, la cruciverbiste.

7 : Non. Estelle a acheté le gâteau pour amadouer Berthe auprès de qui elle veut insister pour le bridge.

8 : Oui. Estelle a aidé à mettre la table, le cendrier et les cigarettes sont près d'elle.

9 : Non. Les parts sont trop nettes pour avoir été découpées avec la pelle présente sur la table. Comme il n'y a pas plus de couteau que de miettes sur la nappe, le gâteau a donc été découpé à la cuisine.

10 : Non. La cardiaque n'a pas pris de médicament. Elle rebouchait sa fiole lorsque Estelle a échangé les tasses.

11 : Non. Elle ne contenait que le médicament de Daphné. Et le chat qui lappe le thé au miel viendra ronronner sur les genoux de Dubourg, il n'aurait pas résisté au poison qui a foudroyé Berthe.

12 : Oui. Une part du gâteau comporte beaucoup plus de fruits confits que les autres. C'est Berthe qui se préparait à distribuer les parts.

Solution :

C'est sa gourmandise qui a tué Berthe. La meurtrière, connaissant le péché mignon de sa victime, a choisi une arme particulièrement raffinée : elle a rajouté des fruits confits empoisonnés dans une part du gâteau, sachant que Berthe ne saurait y résister. Mais la gourmande n'a pu attendre que les parts soient distribuées pour satisfaire son vice : elle a « goûté » quatre fruits confits (qui sont visiblement manquants) avant de passer à table, signant ainsi son arrêt de mort.

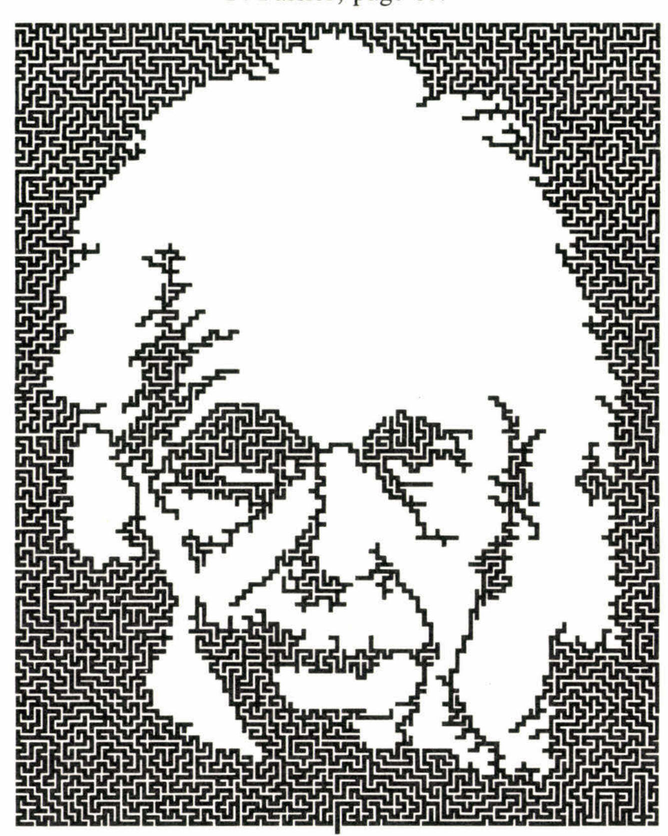
Mais qui a rajouté les fruits empoisonnés dans la cuisine?

Estelle s'est contentée de déposer le gâteau dans son carton enrubanné (donc fermé) dans la cuisine. Agathe est ensuite allée le préparer mais, sous les invectives de sa sœur, qu'elle avait tout d'abord ignorées, elle lui a abandonné cette tâche. C'est donc Berthe qui a fini la préparation mais, comme il est peu probable qu'elle se soit suicidée (surtout avant de manger le gâteau), l'assassin est donc Agathe. Avant de céder aux injonctions de sa sœur, elle a eu le temps d'ajouter les fruits mortels et d'isoler la part fatale.

Le mobile? L'usure, le temps, les rancœurs accumulées… Si Agathe aurait aimé jouer au bridge, elle ne pouvait surtout plus supporter la vie commune avec une sœur trop autoritaire. Sa culpabilité fut facile à prouver : ne s'étant pas lavé les mains comme lui ordonnait sa sœur, on y découvrit des traces d'arsenic…

… de l'homme caché

C'était l'un des plus célèbres portraits d'Albert Einstein par P. Halsman, qui se cachait sous un labyrinthe de P. Fassier, page 60.



… de Kidnapping (par Philippe Fassier)

Il est évident qu'au départ d'une enquête, les éléments connus paraissent si insignifiants que le hasard et la chance sont les premiers atouts du détective; pour cette affaire et pour la suite des événements il fallait rendre visite à M. Tury, le patron de Claire Vulot où vous apprenez l'existence de Mireille Rezan, ensuite aller questionner Dominique Vulot où vous gagnez encore un élément : Nicolas Saurat, l'amant de Claire. Il reste la villa à visiter avant de questionner ces deux nouvelles personnes; et c'est à cet endroit que vous trouvez le premier indice : une pochette d'allumettes du « Verdun », quelqu'un apprenant votre intervention dans l'affaire a tenté de brouiller la piste menant vers lui…

Il serait aléatoire de se rendre dans un lieu public pour attendre quelque chose, vous vous rendez donc chez Mireille Rezan qui s'avère absente, mais le choix est fructueux : Dominique Vulot est là pour une raison inconnue de vous (car il n'a pas parlé de Mireille); méfiance donc… Vous l'attendez puis il ressort avec deux hommes.

Les soupçons se précisent, néanmoins vous suivez les hommes qui au bout d'un moment se séparent; mieux vaut suivre l'inconnu qui est à pied et va téléphoner dans un bureau de poste. En questionnant le préposé vous apprenez qu'il a téléphoné au Verdun et à la M.N.R.; la pochette d'allumettes accentue l'importance de ce lieu de possible rendez-vous… Vous vous y rendez et retrouvez

l'homme, la chance vous offre la possibilité de fouiller ses poches, une adresse vous confirme que cet homme est directement impliqué dans le rapt.
Il est alors 16 h 45, vous attendez un peu puis vous offrez le luxe de le menacer (il est temps d'agir!); bien sûr, face à votre stature imposante, l'homme a tout à gagner en vous répondant. Claire « serait » à Charenton. Il est inutile de se rendre à la cabine téléphonique, car il est 17 h quand vous arrivez à Charenton où deux hommes surpris réagiront de la même manière que l'homme du « Verdun ».
Votre dernière tâche est de prévenir le père de ne pas payer puisque Claire est près de vous...
Normalement l'affaire est conclue en ce qui vous concerne; toutefois, vous pourriez apprendre que Mireille Rezan a été assassinée et que l'on a tenté d'éliminer Nicolas Saurat. Mireille savait trop de choses compromettant Dominique, et Nicolas avait cherché de son côté, découvrant la culpabilité du frère tentant d'estorquer de l'argent à son père en faisant porter les soupçons sur Nicolas.

... de feriez-vous un bon pirate?

DÉPLOMBAGE

La solution de notre « déplombage » était « CONFIDENTIEL » (sans oublier l'espace après la dernière lettre). La boucle 20-60 (FOR I... NEXT I) appelle à douze reprises la donnée (suivante) placée en 190, grâce à READ A (ligne 30). Finalement, on trouvait sans difficulté A$ = « CONFIDENTIEL », puisqu'il suffisait de faire PRINT A$.

En ligne 130, A$ est « retraité » : ASC (« BLABLA ») renvoie uniquement la valeur ASCII de la première lettre rencontrée, d'où ASC (« B ») = 66. Valeur qui donnait finalement 32 après avoir subi une division par deux et une soustraction. Or, le signe correspondant à 32 est l'espace (CHR$ (32) = « »). Ajouté à la suite de chaque lettre de A$, on obtenait le code.

Il fallait en outre indiquer un chiffre (ligne 100) chargé dans la variable C. La valeur qui divisait C pour donner D (appelée A) était la dernière valeur chargée en DATA, soit 6 (ligne 190). Pour lire lettre après lettre le mot A$, il fallait que D soit égal à 1 et donc que C soit égal à 6. Il restait un écueil.

Le texte accompagnant ce listing dit *à vous de vous débrouiller pour obtenir la réponse « accès autorisé », après avoir relancé le programme.* Il fallait donc faire RUN avant toute tentative, sans quoi les essais infructueux se chargeaient en B$ (ligne 130) et il devenait – dès le deuxième essai – impossible d'aboutir.

JOUR J

Les débris du listing (découpe en bas à gauche) laissait supposer que le mois était découpé en semaine (CJ = 1 du 1 au 7, CJ = 2 du 8 au 14, etc.).
La ligne 305 permet de tirer des lettres de l'alphabet différentes des trois premières lettres du mois en cours. En janvier, au cours de la troisième semaine, J devient M, A devient D et N devient Q. Le nombre qui suit ces trois lettres répond à la formule « jour du mois + (numéro de la semaine × 10) + numéro de semaine », soit 15 + (3 × 10) + 3.
D'où la solution du 15 janvier : MDQ 48.

```
100  PRINT "TAPEZ LE JOUR DU MOIS
     "
110  INPUT J
120  PRINT "TAPEZ LE MOIS (EN LET
     TRES)"
130  INPUT M$
140  PRINT "TAPEZ LE CODE D'ENTRE
     E"
150  INPUT C$
160  REM  --(ALGORITHME)---
170  IF J < 8 THEN CJ = 1
180  IF J > 7 AND J < 15 THEN CJ =
     2
190  IF J > 14 AND J < 22 THEN CJ
      = 3
200  IF J > 21 THEN CJ = 4
280  FOR I = 1 TO 3
300 MC$(I) =  MID$ (M$,I)
305 MC$(I) =  CHR$ ( ASC (MC$(I))
      + CJ)
310 CF$ = CF$ + MC$(I)
320  NEXT I
330 JC = J + (CJ * 10) + CJ
340 JC$ =  STR$ (JC)
350 FIN$ = CF$ + JC$: PRINT FIN$
360  IF C$ = FIN$ THEN  PRINT "*
     VOUS ETES EN COMMUNICATION":
      PRINT "AVEC L'ORDINATEUR CE
     NTRAL *": GOTO 400
370  PRINT "ERREUR - RECOMMENCEZ
     "
380  CLEAR : GOTO 100
400  END
```

... de la salle d'exposition

Ce casse-tête de la page 65 a été conçu par Philippe Fassier.
Suite à l'inversion des projecteurs par les techniciens, vous devez remettre les projecteurs de la manière suivante : 1 en haut : bleu; 2 à droite : rouge orangé; 3 à gauche : vert.
Grâce à cette unique solution, les statues peuvent être éclairées selon les exigences de l'artiste.

Survie pour LCD...

Hervé Bronimann (14 ans) est parvenu à traduire « Survie » (voir *J. & S.* n° 24) pour *TI 57 LCD.* Une belle réussite qui profitera aux très nombreux possesseurs de cette machine. Hervé Bronimann gagne un abonnement d'un an à *J. & S.*

Voici le listing :

00	28.03	2nd SBR 3
01	57.06	2nd FIX 6
02	13	R/S
03	23.02	LBL 2
04	28.03	2nd SBR 3
05	58	2nd Intg
06	57.00	2nd Fix 0
07	13	R/S
08	23.03	LBL 3
09	65	×
10	71.02	RCL 2
11	95	=
12	43	cos
13	51	x ⇆ t
14	65	×
15	71.01	RCL 1
16	95	=
17	43	cos
18	65	×
19	51	x ⇆ t
20	85	+
21	01	1
22	95	=
23	65	×
24	01	1
25	– 31	INV log
26	95	=
27	59	2nd FRAC
28	65	×
29	71.00	RCL 0
30	95	=
31	– 28	INV 2nd SBR

mode opératoire :

1. ON/C, 2nd Part 3 (affichage 32.3), 2nd CP, LRN, tapez la colonne de droite du listing (2nd SBR 3, 2nd Fix 6, etc.), LRN;
2. tapez .33305 STO 1 et .011 STO 2;
3. tapez sur DRG (éventuellement plusieurs fois) de manière à voir apparaître l'indicateur RAD à l'affichage;
4. suivez le mode opératoire de *J. & S.* n° 24 en remplaçant les STO 4 par des STO 0;
5. pour observer une case, tapez X x ⇆ t Y GTO 2 R/S;
6. pour vous déplacer, tapez X x ⇆ t Y RST R/S;
7. pour un nouveau tour de jeu, reprenez au point 5 ou 6;
8. pour une nouvelle partie, reprenez au point 2.

New Scotland Yard (suite)

Le programme basic de S. Barizien et M. Brassinne, New Scotland Yard,

paru dans *J. & S.* n° 25, n'était pas adapté au *ZX 81* nous l'avons bien dit. Plusieurs lecteurs nous ont fait part de leurs idées. Nous les remercions très chaleureusement.

Voici quelques modifications à apporter au programme publié pour être « passable » sur *ZX 81* :

40 DIM AS (17, 17)
50 GOSUB 950
60 DIM X (5)
70 DIM Y (5)

– supprimez les lignes 80 et 90

– remplacez toutes les variables dimensionnées A par A$. Ceci remplace donc la fonction DATA. Pour la fonction ON GOTO, il existe deux moyens très simples spécifiques à *ZX 81* :

420 GOSUB 470 + D * 10
600 GOSUB 610 + (30 ANDT = 1) + (40 ANDT = 2) + (60 ANDT = 3) + (90 ANDT = 4)

– il ne reste plus qu'à changer les lignes 960 à 1120; voici en exemple la ligne 1050 :

1050 LET A$ (10) = « 21211111121221112 »

– et bien sûr diviser les lignes multi-instructions afin de n'obtenir qu'une instruction par ligne; ceci est possible si vous aviez pris soin de numéroter de 10 en 10.

ORIC : 28 nouvelles couleurs (suite)

Dans le n° 25, à la page 101, nous vous avions donné un petit programme pour obtenir 28 couleurs supplémentaires sur votre *Oric 1*.

Une petite erreur due à l'imprimante s'est glissée à la ligne 30; il faut lire PRINT... et non LPRINT...

De plus, étant spécifique à notre imprimante, le caractère présenté en lignes 10 et 30 (entre guillemets), « § », n'existe pas sur le clavier de l'*Oric*. N'importe quel signe fera cependant l'affaire, celui-ci étant redéfini en lignes 10 et 1 000.



Les quatre personnages « prêts-à-jouer » des pages 43 à 46 n'ont pas été conçus à partir de la table de pourcentages de réussite de la page 15. Nous les avons « modelés » pour être utilisés par des débutants, afin de faciliter leur tâche notamment en rehaussant certaines de leurs caractéristiques. Sans doute eût-il mieux valu en rester à la méthode de création définie en page 15. C'est du moins ce que nous suggèrent les réactions qui témoignent à juste titre d'un doute à ce propos.

Précisons donc que vous pouvez utiliser ces personnages tels qu'ils sont présentés. En revanche, si vous voulez créer vos personnages, reportez-vous au paragraphe correspondant (page 16).

Indiquons que les perceptions de la table des pourcentages de réussite doivent être considérées de la manière suivante :

- pour jouer plus rapidement : utiliser la marge de Perception, sans distinguer les différents sens (sauf la vue pour « voir un détail incongru », qui est « vue » %);
- pour jouer avec les cinq sens : P est à remplacer par le sens concerné. Ainsi, « déceler un bruit de faible intensité » devient m (« ouïe ») × 3; « déceler un goût ou une odeur » deviennent respectivement : m (« goût ») × 3 et m (« odorat ») × 3. Enfin, « déceler une présence » reste identique (c'est la perception globale qui intervient) ainsi que « voir un détail incongru ».

Notre prochaine rubrique MEGA fera le point sur vos questions... Ne téléphonez pas... écrivez plutôt!

AVIS AVIS AVIS

Les boutiques...

- Un lecteur nous fait part de l'ouverture d'une boutique à Béziers (64000) : Tilt, rue Jean-Baptiste-Perdraut.
- Pour les amateurs d'antiquités, jeux rares et/ou exotiques, une adresse à ne pas oublier : La Tortue Électrique : 7, rue Frédéric-Sauton, 75005 Paris. Tél. : 329-37-08 (l'après-midi seulement).

Recherche de partenaires...

- Patrick Blocher est désespéré; il recherche des joueurs pour monter un club sur Strasbourg (wargames, jeux de rôle, jeux d'alliance) : 35, rue de Mundolsheim, 67300 Schiltigheim. Tél. : (88) 81-04-44.
- Julien et ses amis recherchent des partenaires dans la région de Béziers pour D & D, wargames... Julien Colas, 3, impasse du Grenache, 34420 Cers.
- Philippe Courilleau est à la recherche de partenaires pour jeux de rôle : 2, rue Jules-Guesde, 92120 Montrouge.
- Thierry Popot aimerait échanger des programmes de jeux (adresse et réflexion) pour ZX 81 : 14, chemin de l'Écu, La Norville, 91290 Arpajon.
- S.O.S.! Jean-Pierre Dautrement est en manque de jeux de rôle et wargames. Y a-t-il des personnes intéressées dans la région de Brive-la-Gaillarde, pour fonder un club? 12, rue Léon-Dautrement, 19100 Brive-la-Gaillarde.
- Recherche clubs pour s'initier aux jeux de rôle, wargames, ou un club de micro-informatique. Thierry Boucaud, n° 1, La Marguerite, rue de la Verdière, 13090 Aix-en-Provence. Tél. (42) 20-29-49.
- Yann Kindt recherche partenaires pour D & D et Ave Tenebrae : 15, allée des Chênes, 60330 Lagny-le-Sec. Tél. : (4) 454-53-01.
- Frédéric Rossi recherche programmes de jeux de mathématiques pour TI 57 : 1, rue du Comte-Verb, 06300 Nice.
- Cherche aventuriers pour D & D, wargamers pour Panzer Gruppe Guderian, Kingmaker, adversaire pour Ace Of Aces, ... Jean-François Coutant, chemin des Pelures, 18330 Saint-Laurent.
- Cherche propriétaire de Oric 1 dans la région de Marseille pour échange d'idées. Gilles Compagny, La Viste Provence, bât. A4, 13015 Marseille. Tél. : (91) 69-07-09.
- Groupe de joueurs de go d'Angers cherche partenaires tous niveaux en vue de former un club. Jean Monceix, 3, rue du Chanoine-Pineau, 49330 Champigné. Tél. : 42-07-61.
- Cherche personnes pour jouer à un nouveau jeu financier par correspondance. Joindre une enveloppe timbrée pour recevoir les règles. Patrick Dumont, Villaz, 74370 Pringy.
- Après avoir utilisé toutes les ressources de la TI 55II, je recherche un programme de jeu ou de composition (STAT ou PROG). F. Gautier, 6, rue Ampère, 33600 Pessac.
- Pascal Majérus cherche des partenaires ou des clubs pour pratiquer wargames et autres jeux de simulation en Belgique. 53, route de Bouillon, B. 0713 Stockem (Arlon).
- Paul et Nelly Bonnet recherchent joueurs et joueuses, débutants ou confirmés, pour l'Ultime

Épreuve et MÉGA : 22, bd Comte-de-Falicon, Les Marguerites, 06100 Nice. Tél. : 98-72-85.

• Cherche à jouer à Diplomacy par correspondance : Emmanuel Van Hauwermgiren, 7, rue d'Avignon, B. 4850 Verviers (Belgique).

• Débutant cherche partenaires pour tous jeux de rôle et wargames (avec une nette préférence pour la science-fiction). Possède la Guerre des Anneaux. Thierry Roussel, place J.-L. Papillon, 02140 Veruins.

Avis des clubs

• Vopaliec SF (club de jeux de simulation et de passionnés de SF) organise le 3e ou 4e week-end de mars une « soirée ludique » au cours de laquelle démonstrations et initiations se succéderont. Les grands débutants et les autres sont chaleureusement invités. Vopaliec cherche des arbitres pour Diplomacy, Double-jeu et Oméga et échangerait des programmes de jeux pour Commodore 8032 et Oric : 37, square des Anciennes-Provinces, 49000 Angers. Tél. : (41) 68-40-15.

• Spacionefs, le jeu de Jean-Claude Bourles (membre de Vopaliec) peut être acquis auprès de l'auteur. Téléphonez au (41) 47-27-44 (50 F).

• Les portes de l'aventure (rue Florimond-Crépin, MJC de Haubourdin 59320), club de jeux de simulation centré sur les jeux de rôle (D & D, Runequest, C & S), organise les 19 et 20 mai un tournoi par équipe de D & D (règles avancées), huit personnages pour 6 joueurs. Le club signale qu'il se réunit désormais le vendredi à 19 h 30.

• Le club Anti-Mythe (près de 150 personnes) cherche des locaux dans le centre de Paris. Urgent! Contacter Pierre Gioux au 337-70-15.

• Le club La guerre en pantoufles, qui se déploie dans la Maison Pour Tous de Bonneveine, 13008 Marseille (Tél. : (91) 73-14-59) aura un stand au 2e salon des Jeux de l'esprit de Marseille. Un tournoi de Squad Leader (niveau débutant : « Cross of iron ») est d'ores et déjà prévu, ainsi qu'un tournoi de D & D et des démonstrations de jeux sur figurines, médiévales et Empire.

• « Les centurions du sud-ouest » (wargames avec figurines) rappellent qu'ils se réunissent tous les premiers samedis du mois. Pour les amateurs de la région bordelaise, contacter M. Durin au magasin « Le Joker d'As » au (56) 52-33-46 ou écrire au Club : 1, place Gabriel-Cante Coucut, 33320 Eysines.

• Le club Napoléon & Gandalf au Mans se réunit tous les samedis soir, pour AD & D et Diplomacy. Pour tous renseignements, contactez Hugues Laroche au (43) 81-22-56.

• Le club Démonium à Issoire rassemble les amateurs de D & D. L'entrée du donjon est situé au Centre Culturel d'Issoire-Paumel, 63500 Issoire. Contacts : Emmanuel Verrière au 16 (75) 71-21-85, ou Jean-Pierre Barrère au 16 (73) 89-39-42.

• Le club La Guilde des Saigneurs à Amiens invite tous les passionnés de jeux de simulation (D & D, Traveller, Legio VII, Civilization, Macchiavelli, Junta, etc.) à pénétrer dans l'antre de jeu, situé 93, rue Valentin-Haüy, 80000 Amiens, les vendredis et samedis soir, à 20 h 30. Renseignements : Philippe Loiseau au 16 (22) 89-56-95. Courrier : La guilde des Saigneurs, 9, allée Joinville, appartement 745, 80000 Amiens.

• Le club Jeronimo (jeux de rôle nimois) invite visages pâles, mercredis après-midi (au Centre Pierre-Gamel, avenue des Camarguais, Nîmes) et samedis/dimanches (1, place de l'Écluse, Nîmes) pour D & D, C & S, Space opera, Daredevils et Call of Cthulhu. Renseignements : Frédéric Boudry, 16 (66) 84-26-43, ou Stéphane Lleti, 16 (66) 84-99-26.

• Le Club Loisir Dauphine (Université Paris-Dauphine, 1, place du Maréchal - de - Lattre - de - Tassigny, 75016 Paris) organise les samedis 17 mars, 5 mai et 23 juin un grand tournoi de Donjons & Dragons (règles avancées), ouvert à tous. La participation aux frais est de 25 F par journée. Les débutants sont acceptés, mais doivent s'inscrire. Renseignements au 505-14-10, poste 24-37.

• La guilde des Nécromanciens (club bordelais qui pratique entre autres Dragon Quest, Space Opera et Légendes) recherche des Meneurs de Jeu pour Runequest et Call of Cthulhu et des animateurs pour initiation aux wargames. Jean-Michel Ringuet, le samedi après-midi de 14 à 19 h, au Foyer Culturel du Haillan, 33160 Saint-Médard-en-Jalles.

• Préméditation... Un nom de circonstance pour une association (Loi 1901) qui a pour but d'organiser des week-ends « Killer »! Les « assassins » ont installé leur quartier général au 16 passage Cardinet 75017 Paris. Longue vie (!) à Patrick Bertin, son président!

• Le Scots Greys, 65, rue du Coquelet, 5800 Gembloux (c'est en Belgique!). Tél. : 081/611-048 cherche des joueurs pour jeux de rôle, wargames, figurines... Réunions en soirée et le samedi après-midi.

• Le club Alter Ego de Grenoble organise dans le cadre d'une animation multijeux (jeux de guerre avec figurines, de stratégie...) un tournoi de D & D pour niveaux : 3e et 6e. Ce tournoi a lieu les 24 et 25 mars à Seyssins; douze tables de cinq joueurs sont prévus (30 F/joueur). Jean-Marc Forr, 20 B, allée des Balcons, 38100 Grenoble.

• Nouvelle adresse du club Warriors : Centre culturel, 12, rue de la République, 45800 Saint-Jean-de-Braye. Réunions vendredi à 20 h, samedi et dimanche à 14 h (Wargames, Diplomacy, D & D, go).

• L'association des jeux chamaliérois se réunit tous les samedis à la Maison des Associations, 11/13, rue des Saulées, 63400 Chamalières.

• L'École française d'échecs organise, sous la responsabilité de J.-P. Mercier et du cercle de Meudon, des stages de perfectionnement, des cours par correspondance, des conférences : 5, square Marcel-Dupré, 92190 Meudon.

• Joueurs passionnés et débutants, découvrez et jouez du samedi 5 mai à 15 h au dimanche 6 mai à 10 h ... C'est la maxi-nuit-du-jeu, organisée par l'Association Prom'aes et la boutique A vous de Jouer, et avec le concours de la ville de Lyon. Au menu : bridge, D & D, tarot, jeux de rôle, wargames, échecs, dames, et ... bien d'autres encore! Contact : Jacques Marcellin (7) 860-88-49.

• Grande Convention organisée par Vortigern et A.J.T. sous le chapiteau de la Porte de La Villette, avenue Corentin-Cariou, 75019 Paris (Mº Porte de La Villette), les 14 et 15 avril prochains à partir de 11 h. Au programme : tournoi de Diplomacy qui se jouera en deux parties; tournoi de jeux de rôle (D & D, Call of Cthulhu); démonstrations de Cosmic Encounter, Civilization, Stormbringer, James Bond, Talisman, et ... bien d'autres, dont ... MEGA! S'inscrire à l'avance auprès de Roland Prévot,

57, rue de l'Orme-Creux, Corbreuse, 91410 Dourdan.

• Prochaines manifestations du Bénédictine Game Club de Paris-Montrouge (Hôtel Mercure, 13, rue François-Ory); réunions à 20 h :
21 mars : tournoi de Scrabble duplicate; initiation à MEGA.
4 avril : présentation de Fief suivi d'un tournoi; T.V. et consoles de jeux.
18 avril : présentation des Chiffres et des Lettres électronique de Nathan; et tournoi.
2 mai : grand tournoi sur MEGA.

• Le deuxième grand tournoi international open de Paris du jeu de dames aura lieu du 1er au 8 avril à Issy-les-Moulineaux. Plusieurs pays ont déjà annoncé leur participation : États-Unis, Belgique, Hollande, Suisse, Israël... Inscriptions : A. Wouters, 94, rue Vitruve, 75020 Paris. Tél. : 360-71-71.

• Démonstrations, initiation et tournoi de jeux de rôle et wargames, le 15 avril à Metz à l'École nationale d'ingénieurs. Renseignements à Top-Joys, 1, avenue Ney. Tél. : (8) 775-10-95.

• OCS (Othello-Club de Soissons) organise, le dimanche 6 mai, le 1er tournoi de Soissons, patronné la Fédération française d'Othello. Le tournoi se déroulera à la MJC de Soissons, rue du Mail. Fabrice Lavoisier : 18, rue du Muguet, 02000 Laon. Tél. : (23) 20-33-41.

• Le Boute-Selle, club spécialisé dans les figurines (médiéval, antique, Louis XIV...) multiplie ses activités, puisqu'il a créé une section D & D. Réunions tous les deux samedis à partir de 9 h, au Lycée Marcel-Roby, 6, rue Giraud, Teulon, 78100 Saint-Germain-en-Laye.
Informations : Jean-Pierre Brou, 1, rue de Pontoise, 78100 Saint-Germain-en-Laye.

• A la ludothèque de Cestas Bourg (33160) fonctionne un club multi-jeux : échecs, wargames, jeux de rôle (D & D, Légendes), location de jeux. P. Mouchebœuf (créateur de Fief) anime la section jeux d'alliance. Réunions tous les mardis à 20 h à la Maison pour Tous Léo-Lagrange. Tél. : 56/78-11-93 demandez A. Cournut.

• Un nouveau club est né en Belgique : The Wandering Undeads, consacré aux jeux de rôle et wargames. Responsable Marc Valckenaers, 85, avenue du Paepedelle, Bte 8, 1160 Bruxelles. Tél. : (02) 873-47-03.

• Une Bourse aux modules pour jeux de rôle a été créée. Elle concerne principalement D & D, AD & D, Space Opera, Runnequest, Call of Cthulhu. Vous envoyez un de vos propres modules, et on vous envoie en retour un nouveau module d'un autre Meneur de Jeu. Chaque module comportera 25 pages maximum; cartes et dessins sont recommandés.
Chaque module sera testé et noté par un jury. Chaque année, en décembre, sera déclaré vainqueur le module ayant obtenu la meilleure note. Des cadeaux sont prévus... Bourse aux modules : 1, rue du Liard, 67400 Illkirch (joindre une enveloppe timbrée pour la réponse).

Les bonnes occasions...

• Vend Doctor Who, 100 F et Sorcier, 100 F; ou les deux à 180 F. Guy Kindt, 15, allée des Chênes, 60330 Lagny-le-Sec.

• Cherche à acheter The War of the Ring (épuisé) Guy Relo, Boisricheux, 28130 Maintenon. Tél. : (1) 775-05-29.

• Vend : un Master Mind Electronic, 300 F; Tour de Babylone, 50 F; La Bataille de Valmy, 70 F; Option de voyage, 60 F. Didier Duparet, 39, rue des Acacias, 91540 Mennecy. Tél. : (6) 499-81-57.

• Vend une centaine de jeux de réflexion (dont plusieurs wargames), moitié prix. Liste complète contre 4 F en timbres. Alexandre Savoya, 13, rue Émile-Ollivier, 26100 Romans.

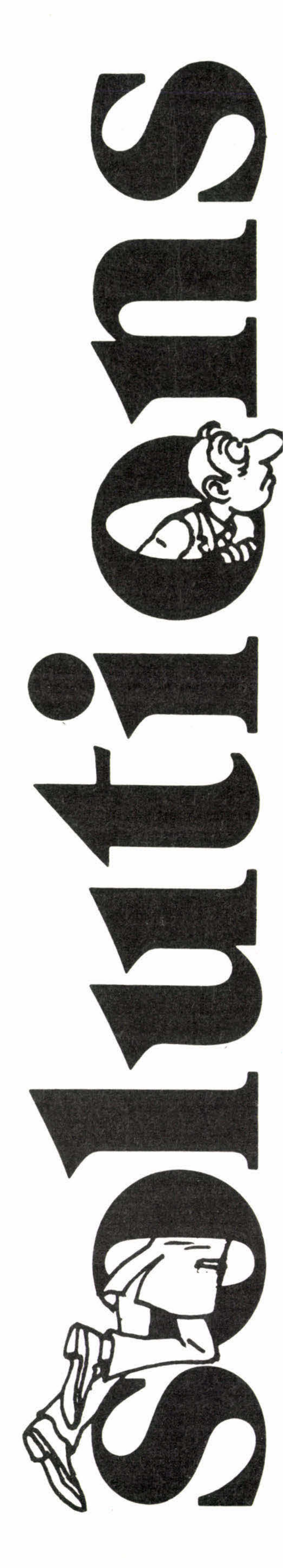
• Marine Granger cherche des mini-mémoires enfichables pour son micro TI.994/A. Téléphonez au 604-82-92.

• Vend jeux LCD de poche à double écran (Donkey Kong et Oil Panic), électroniques éducatifs + Wohrom et Zargo's Lords avec extensions. Prix à débattre. Frédéric Bonnichon : 10, allée des Milandes, 33170 Gradignan Malartic. Tél. : 89-14-21.

• Vend boîte de base Villains & Vigilantes, seconde édition et un numéro de Different Worlds special super heros (120 F); Legio VII (100 F), Worhammer (80 F). Comptez 5 F de frais de port. Bon état. Cédric Watine, 11, rue Paul-Mametz, 62500 Longuenesse-Saint-Omer. Tél. : 21/38-46-65 (après 20 h).

• jeu de rôle : enfin un championnat de France...

TSR et la FFJSSTH annoncent pour le début du mois de mai un championnat de France de *Advanced Dungeons et Dragons.* Ce championnat se déroulera dans quinze clubs répartis dans toute la France.
Éliminatoires, début mai et finale à la rentrée en septembre, sous l'œil (en principe!) de Gary Gygax. On peut s'inscrire individuellement ou par équipe de sept joueurs. Se renseigner (même pour vos questions « techniques ») auprès de Laurent Baraou, Serepe, 103/115, rue Charles-Michels, 93200 ZAC de Saint-Denis.



PAGES 37 ET 38

Ludotique

... Deadalus :

• **La somme diabolique :**
trois permutations suffisent pour obtenir le total désiré. Dans chaque opération les chiffres encerclés échangent leur position. Voici les étapes qui conduisent à la solution :

+ (0) 1		+ 9 1	
+ 2 3		+ (2) 3	
+ 4 5	→	+ 4 (5)	→
− 6 7		− 6 7	
− 8 (9)		− 8 0	
− 8 7		+ 1 2	
+ 9 1		+ 9 1	
+ 5 3		+ 5 3	
+ 4 (2)	→	+ 4 0	
+ 6 7		− 6 7	
− 8 (0)		− 8 2	
+ 3 9		+ [3 5]	

• **Les mots mêlés :**
Les deux mots à découvrir parmi les 16 lettres étaient DIVAGUER et DÉCISION.

• **Le carré diabolique :**
Sept permutations de chiffres pris deux à deux permettent d'aboutir à la solution. Chaque case a été marquée d'une lettre afin de racourcir la solution. Les chiffres correspondant à chaque lettre doivent échanger leur position.

A	B	C	D
E	F	G	H
I	J	K	L
M	N	O	P

1. G↔D **2.** E↔F **3.** C↔M **4.** A↔N **5.** A↔L **6.** B↔I **7.** I↔O.

PAGE 44

La cryptographie :

Problème n° 1 :
Le raisonnement à suivre était donc l'inverse de l'explication donnée dans le texte.
A partir du tableau de surchiffrement, on reconstituait l'antigramme :

26	19	33	35	32	17	22
23	20	20	32	19	27	19
28	34	19	33	34	29	06
34	09	28	.35	19	28	32
19	27	30	26	15	17	15
28	34	17	22	15	31	35
19	17	22	23	20	20	32
19	30	15	32	35	28	19
18	19	33	18	19	35	38
29	35	34	32	29	23	33
26	19	34	34	32	19	33
18	35	34	15	16	26	19
15	35					

Il suffit alors d'appliquer la méthode des fréquences; après quelques tâtonnements on trouvait :
« Le surchiffrement est obtenu en remplaçant chaque chiffre par une des deux ou trois lettres du tableau ».

La liste chiffrante était :

A	B	C	D	E	F
15	16	17	18	19	20
G	H	I	J	K	L
21	22	23	24	25	26
M	N	O	P	Q	R
27	28	29	30	31	32
S	T	U	V	W	X
33	34	35	36	37	38
Y	Z				
39	40				

Problème n° 2 :
Il s'agissait du Cavalier du jeu d'échecs.
Cette grille de 8 × 7 est parcourue par un cavalier selon le parcours suivant :

1	12	43	32	21	10	41	30
44	33	22	11	42	31	20	9
13	2	45	48	51	54	29	40
34	23	56	53	46	49	8	19
3	14	47	50	55	52	39	28
24	35	16	5	26	37	18	7
15	4	25	36	17	6	27	38

La pensée d'Henri Michaux était :
« Il n'y a pas de preuve que la puce qui vit sur la souris craigne le chat ! ».

Problème n° 3 :
Le clair était :
« Les jeux de la foi ne sont que des cendres auprès des feux de la joie. Jacques Prévert ».

Cette phrase était extraite du livre *Spectacle,* mot qui avait servi de clef pour constituer la liste chiffrante en échelle :

S	P	E	C	T	A	C	L	E
8	7	4	2	9	1	3	6	5
					A	B	C	D
			E	F	G	H	I	J
						K	L	M
		N	O	P	Q	R	S	T
								U
							V	W
	X	Y	Z					

et donnait l'alphabet codé suivant :

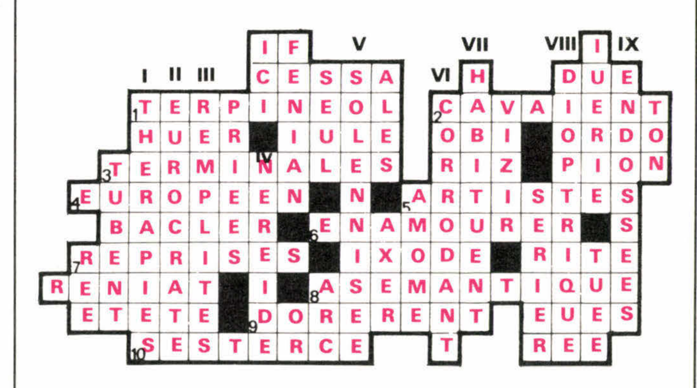
A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	O	P	Q	R	S	T
A	G	Q	E	O	Z	B	H	K	R	N	Y	D	J	M	T	U	W	C	I

U	V	W	X	Y	Z
L	S	V	X	F	P

PAGES 54 ET 55

Jeux de lettres (par Benjamin Hannuna) :

Anagrille :



Les cousins :
SENNEUR - SENSEUR - SENTEUR
RÊCHE - RICHE - ROCHE - RUCHE
MINAGE - MIRAGE - MITAGE - MIXAGE
MYROSINE - TYROSINE
CASSETTE - MASSETTE - TASSETTE
VALVAIRE - VOLVAIRE - VULVAIRE
HAFNIUM - HAHNIUM
ARILLE - BRILLE - DRILLE - GRILLE - TRILLE - VRILLE
BONNETTE - NONNETTE - SONNETTE
PALASTRE - PALESTRE - PALUSTRE

Du coq à l'âne :
LAC - LAS - LES - MES - MER
BAR - PAR - PUR - PUB
LAID - LAIS - BAIS - BALS - BELS - BEAS - BEAU
BLEU - BLES - BEES - BERS - VERS - VERT
ROCHE - BOCHE - BÂCHE - BÂCLE - BALLE - SALLE - SABLE

La filière :
LOTE - ÉTOLE - CÔTELÉ - CLOUTÉE - OCCULTÉE - LEUCOCYTE.

Le coup de Jarnac :
TAS + Q = QATS
BAIL + Q = QIBLA
RAOUT + Q = QUARTO
PUISER + Q = PIQÛRES
AZOTURE + Q = QUATORZE
ABOUCHER + Q = QUEBRACHO

Les anaphrases :
VOILIER - OLIVIER
ACCORDE - COCARDE
HYPOCRITE - CHYPRIOTE
CARAPACE - ACCAPARE
GÉRANIUMS - MANGUIERS

Top et Sous-Top :
1. CAGIBI; CI-GIT ou TIBIA
2. SCAPHOÏDE; DIASCOPE ou POCHADES
3. BABOUINS; OMNIBUS
4. MULTIPARE; PRIMAUTÉ
5. OEDICNEME; COMÉDIEN
6. ORGANIQUE; ORGIAQUE
7. PORT-SALUT; POSTULAT ou POSTURAL
8. GASPACHO; COPAHUS
9. PRUDHOMIE; DIMORPHE
10. SPUMOSITE; IMPOSTES

PAGE 56

Belote et rebelote (par Claude Abitbol) :

Soit 2 n le nombre de joueurs, le nombre d'équipes est n, une équipe rencontre donc (n – 1) équipes.
Donc :

$n \frac{(n-1)}{2} = 15$ parties

$n^2 - n - 30 = 0$

Deux solutions :
n = – 5 impossible
n = 6. Il y avait 12 joueurs.

PAGE 56

Mots croisés - anagrammes (par Jean Lacroix) :



PAGE 56

Au supermarché (par Luc Mahler) :

Alice achète, dans l'ordre, café en 6, lait en 2 et pommes en 1.
Béatrice achète carottes en 10, sucre en 9 et crème fraîche en 13.
Claire achète yaourts en 14, farine en 12 et chou en 5.
Denis achète thé en 7, poireaux en 11 et beurre en 8.
Émile achète bananes en 3, riz en 4 et fromage en 15.

PAGE 56

Les intrus (par Jean-Pierre Colignon):

a. 276 (n'est pas un nombre premier)

b. 40 330 (n'est pas une factorielle)

c. 262 145 (n'est pas un cube)

d. 1 764 (n'est pas le carré d'un nombre palindromique)

e. 4 482 (n'est pas un multiple de 88)

PAGES 58 ET 59

A Chicago (par Marie Berrondo) :

She Kag On :

Soit L la hauteur initiale de la prairie.
Soit p la hauteur poussée quotidiennement.
Soit h la hauteur mangée par une vache en un jour sur un are. Soit x le nombre de vaches de la troisième prairie.
Nous avons :

$43 \times 13\ h = 6{,}5\ L + 6{,}5 \times 13\ p$
$16 \times 30\ h = 4\ L + 4 \times 30\ p$
$17 \times x\ h = 8{,}5\ L + 17 \times 8{,}5\ p$

Simplifions :

$86 = L/h + 13\ p/h$ (1)
$120 = L/h + 30\ p/h$ (2)
$x = 1/2\ L/h + 8{,}5\ p/h$

Soustrayons les deux premières équations, il vient :

$34 = 17\ p/h \Rightarrow p/h = 2$

Donc :

$L/h = 120 - 30\ p/h = 60$

et

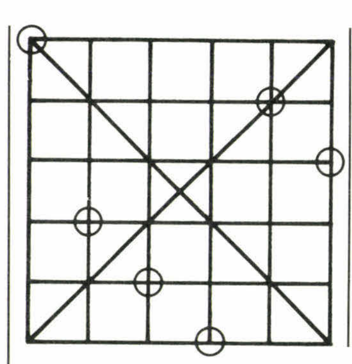
$x = 1/2 \times 60 + 8{,}5 \times 2 = 47$

Il y avait 47 vaches dans cette troisième prairie. L'une d'entre elles fut brûlée. Donc 46 furent sauvées.

The Loop :

Voici une manière de placer les six policiers, de façon à surveiller toutes les rues, avenues, routes du quartier (schéma suivant).

- sur Madison Road, un policier peut être placé à 6 carrefours différents;

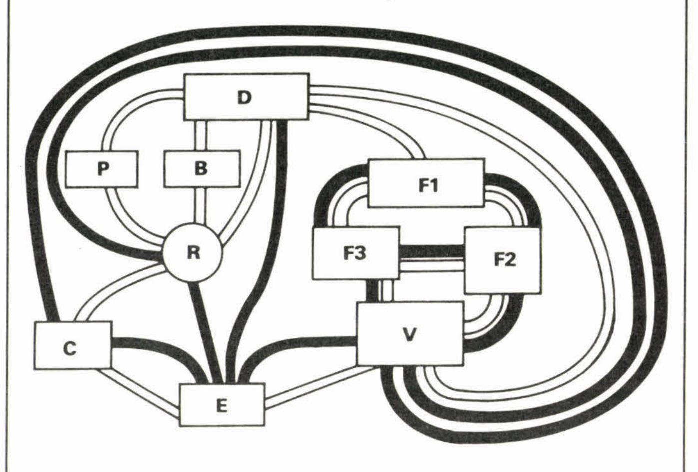


- sur St-Louis Road, un policier à 4 carrefours différents;
- sur les 2 rues n'ayant que deux carrefours encore libres, deux policiers (2 façons différentes et non 4, car il s'agit de carrefours sur les mêmes avenues);
- sur les deux dernières rues qui n'ont plus elles-mêmes que 2 carrefours libres chacune, deux policiers (2 façons différentes).

Le nombre de solutions possibles est donc : $6 \times 4 \times 2 \times 2 = 96$.

The Wrigley's Chewing Gum C° :

Voici les liaisons possibles :



Marina City :

Rangeons nos neuf données :

Delahaye 55
Windblows 49
Vlaagen 47
Erikson 43
Lopez y Gomez 37
Da Guesta 31
Rapallini 11
Steinhaus 4
O'Connel 2
RDC

Appelons d1, d2, d3 ... d7, d8, les huit différences des nombres d'étages.
Si le directeur occupe la 1re position (à partir d'en bas), le nombre total d'étages à franchir pour aller le voir sera : N1 = d8 + 2d7 + 3d6 + ... + 8d1.
S'il occupe la 2e position, ce sera : N2 = d8 + 2d7 + 3d6 + ... + 7d2 + d1.
Pour la 3e : N3 = d8 + 2d7 + 3d6 + 4d5 + 5d4 + 6d3 + 2d2 + d1
Pour la 4e : N4 = d8 + 2d7 + 3d6 + 4d5 + 5d4 + 3d3 + 2d2 + d1
Pour la 5e : N5 = d8 + 2d7 + 3d6 + 4d5 + 4d4 + 3d3 + 2d2 + d1
Pour la 6e : N6 = d8 + 2d7 + 3d6 + 5d5 + 4d4 + 3d3 + 2d2 + d1
etc.
Le directeur occupe la 5e position : c'est Carlos Lopez y Gomez.

Le Michigan Promenade Club :

Prenons aujourd'hui (lundi) comme origine des temps (x =

0). Samedi dernier ($x = -2$) le batteur et le trompettiste étaient tous deux absents, ce qui arrive tous les 15 jours ($3 \times 5 = 15$).

Les prochains jours où cela arrivera correspondront donc à : x = 13, 28, 43, 58, etc.

Mais le pianiste est pris tous les mercredis, ce qui correspond à x = 2, 9, 16, 23, 30, 37, 44, 51, 58, 65, etc.

La prochaine annulation aura donc lieu pour x = 58, c'est-à-dire dans 58 jours.

Les annulations se succéderont ensuite tous les 105 jours, car $105 = 3 \times 5 \times 7$.

The port :

Quelle est l'hypothèse la plus défavorable pour les trains?

C'est qu'il y ait x jours consécutifs sans bateau avec : $(5/6)^x \leqslant 0{,}1$ soit $x \leqslant 13$.

Le hangar devra donc avoir une contenance de : $13 \times 5\,000 = 65\,000$ t.

Quelle est maintenant l'hypothèse la plus défavorable pour les cargos? C'est qu'ils se succèdent chaque jour pendant y jours avec : $(1/6)^y \leqslant 0{,}02$ soit $y \leqslant 3$.

Il faut donc prévoir 3 bateaux consécutifs soit 90 000 t à charger en 3 jours pendant lesquels arriveront 15 000 t par train. Capacité minimum du hangar : $90\,000 - 15\,000 = 75\,000$ t. Donc le hangar devra contenir 75 000 t pour répondre aux deux contraintes.

PAGE 60

La partie de bridge (par Françoise Seigneuret) :

Il y a 26 lettres dans l'alphabet; 52 cartes dans un jeu de bridge.

Chaque lettre correspond à deux cartes. Il suffit d'écrire les cartes dans l'ordre, et les lettres en les doublant, et en faisant correspondre. Soit :

♠ A R D V 10 9 8 7 6
A A B B C C D D E
5 4 3 2
E F F G

♥ A R D V 10 etc...
G H H I I

puis avec ♦ et ♣.

D'après la main, en commençant par la première carte à gauche, on peut traduire : VOUS AVEZ PERDU.

PAGE 60

Le mot (non) dit (par Jean-Pierre Colignon) :

Aucune lettre du mot mystérieux n'étant doublée, les couleurs de cartes carreau et trèfle sont éliminées. Le mot à trouver comporte donc les lettres COEUR, ou bien PIQUE. Les deux lettres E et U s'imposaient donc. E + U = 26; la valeur des six autres lettres est donc : 121 − 26 = 95. Sur ces six lettres, il y a encore deux voyelles. On sait aussi que quatre lettres du mot sont consécutives sinon à l'intérieur du substantif lui-même, du moins dans l'alphabet. A partir de là, par déductions successives on arrive assez rapidement aux autres lettres OITRP et Q. Deux possibilités : PORTIQUE, et TROPIQUE. Comme, « au début, ce n'est pas assez », c'est donc, au contraire, « trop »... qui est en début de mot; la réponse est donc TROPIQUE.

PAGE 62

Les postulantes (par Françoise Seigneuret) :

60 % sont petites. Donc, il y a 90 petites, et 60 grandes

	Petites	Grandes	
Blondes	x	z	
Brunes	y	b	= 75
Rousses	z	4/9 x	
Total	= 90	= 60	

On a : $x + y + z = 90$ (1)

$z + b + 4/9x = 60$ (2)

$y + b = 75$ (3).

(1) et (2) $\Rightarrow 5/9x + y - b = 30$ (4)

(3) et (4) $\Rightarrow 5/9x + 2y = 105$,

donc $5x + 18y = 945$

$x = 189 - \frac{18y}{5}$

x est entier positif donc $\frac{18y}{5}$ est entier donc y est multiple de 5. Il est également multiple de 3, donc il est multiple de 15; avec y inférieur à 75 et y + x inférieur à 90.

Pour y = 10, y = 30; y = 60, donnent des valeurs de x impossibles.

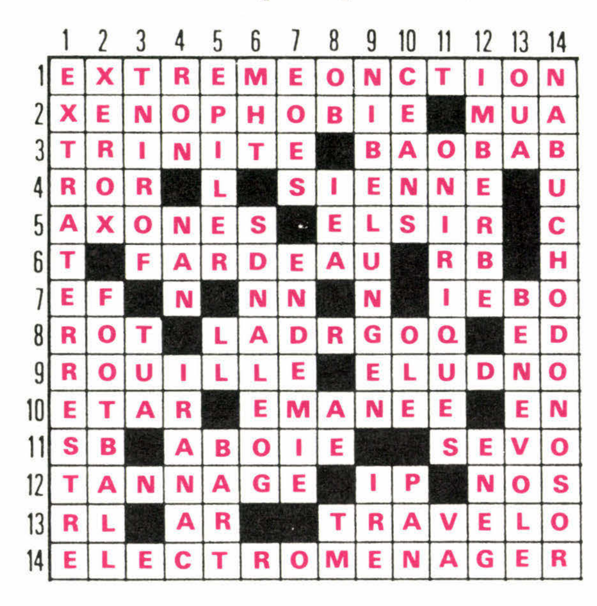
D'où y = 45; x = 27; z = 18; b = 30.

Il y a 45 petites brunes; 27 peti-

tes blondes; 18 grandes blondes; 18 petites rousses; 30 grandes brunes et enfin 12 grandes rousses.

PAGE 60

Mots croisés (par Jacques Lederer) :



	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14
1	E	X	T	R	E	M	E	O	N	C	T	I	O	N
2	X	E	N	O	P	H	O	B	I	E	■	M	U	A
3	T	R	I	N	I	T	E	■	B	A	O	B	A	B
4	R	O	R	■	L	■	S	I	E	N	N	E	■	U
5	A	X	O	N	E	S	■	E	L	S	I	R	■	C
6	T	■	F	A	R	D	E	A	U	■	R	B	■	H
7	E	F	■	N	■	N	N	■	N	■	I	E	B	O
8	R	O	T	■	L	A	D	R	G	O	Q	■	E	D
9	R	O	U	I	L	L	E	■	E	L	U	D	N	O
10	E	T	A	R	■	E	M	A	N	E	E	■	E	N
11	S	B	■	A	B	O	I	E	■	■	S	E	V	O
12	T	A	N	N	A	G	E	■	I	P	■	N	O	S
13	R	L	■	A	R	■	■	T	R	A	V	E	L	O
14	E	L	E	C	T	R	O	M	E	N	A	G	E	R

PAGE 62

Progression (par Hefberk) :

a. 823 : on ajoute à chaque nombre la somme de ses chiffres augmentée de trois fois son chiffre central pour obtenir le suivant.
b. 644 : on retranche du nombre précédent la somme de ses deux premiers chiffres.
c. 597 : on ajoute le produit des trois chiffres composant un nombre pour obtenir le suivant.
d. 814 : on additionne au nombre précédent le nombre formé par ses deux premiers chiffres inversés pour obtenir le suivant, plus 1-2-3 ou 4 suivant le rang occupé.

e. 405 : on soustrait du nombre précédent le résultat de la différence entre le nombre formé par ses deux premiers chiffres et son dernier chiffre.

f. 916 : on additionne au nombre précédent la somme des carrés de son premier et de son dernier chiffre.

PAGE 62

Mots entremêlés (par Bernard Myers) :

Mots barrés	*Mots gardés*
1. Malin	Brute
2. Récif	Sauvé
3. Bélier	Etai
4. Moto	Orient
5. Jeune	Nouba
6. Mont	Tunnel
7. Gagner	Tilt
8. Oslo	Sienne
9. Idaho	Corée
10. Popote	Séné

Mots verticaux

1. Sots
2. Bancs
3. Route
4. Réunion
5. Unir
6. Utile
7. Ébène
8. Tanné
9. Évité
10. Étale

PAGES 66 ET 67

Test (par Bernard Myers) :

1. B. Superposition et rotation d'un quart de tour dans le sens contraire des aiguilles d'une montre.
2. Le 3 et le 8.
3. E Chaque mot prend les deux dernières voyelles du précédent, dans le même ordre et

ajoute la voyelle suivante dans la série a, e, i, o, u (sans y).

4. B, Florentin. Les prénoms sont : Rosalie, Natacha, Judith et Denise.

5. En plaçant les carrés dans l'ordre B, D, E, C, F, A (de haut en bas et de gauche à droite) on obtient le chiffre 2 (digital).

6. $1 \times 2 + 3 \times 4 : 5 + 6 + 7 - 8 = 9$

7. Si cinq manutentionnaires emballent dix paquets en six minutes, combien de manutentionnaires faut-il pour emballer soixante paquets en une heure?

8. ★ = + 1 × 4

9. Septembre = 0 (numéro d'ordre dans l'année moins nombre de lettres).

10. Cette configuration n'est possible qu'une heure après la mise à l'heure (dans le cas où A avance, B retarde et C est juste) ou soixante et onze heures après (A retarde, B avance, C juste). Comme il y a plus de vingt-quatre heures, il s'agit de la seconde solution : A retarde, B avance et C est juste. Dans une heure les trois horloges donneront la même heure juste.

11. THOMAS. Chaque consonne est remplacée par la consonne précédente dans l'alphabet, et chaque voyelle est remplacée par la voyelle suivante.

12. Le coffre rose. Si le coffre blanc contenait le trésor, l'affirmation serait vraie, le rouge serait donc vide et le rose aurait une bombe, mais cela rendrait l'affirmation sur le coffre rouge également vraie; si le coffre rouge contenait le trésor, l'affirmation serait vraie, la bombe serait dans le rose et le blanc serait vide, ce qui rendrait l'affirmation sur le coffre rose également vraie.

13. Horizontalement on peut lire : ÉGAL, COMA, OBÉI, TEST.

14. 3 et 4. Le petit carré va d'un coin à l'autre dans le sens contraire des aiguilles d'une montre; les points en haut et en bas avancent d'une case vers la droite; le point du centre avance d'une case vers la gauche.

15. Six. Si N = nombre de chats. En 1982, elle avait 2N chats et N + 3 chiens; en 1983, elle avait 6N chats et 2N + 6 chiens; comme elle a deux fois plus de chats que de chiens 6N = 2 (2N + 6), d'où N = 6.

16. NATURE. Le mot est composé ainsi, 1[re] lettre : dernière du 1[er] mot; 2[e] lettre : avant-dernière du deuxième mot; 3[e] lettre avant-avant-dernière du troisième mot; 4[e], 3[e] du premier; 5[e], 2[e] du second; et dernière, première du troisième mot.

17. C

18. Le six-un; le six-quatre; et le six-cinq.

19. Les trois carrés sont : D-E-G.

20. Le côté droit de la balance C est plus lourd. (Pour vérifier, on peut attribuer à chaque forme les valeurs suivantes : boule-7; cône-9; cylindre-13).

PAGE 68

Mots en chaîne (par Bernard Myers) :
Verticalement : FOU; URNE. Horizontalement : ETHER. Verticalement RU. Horizontalement : UNIR; RAT. Verticalement : TE; ERE.

PAGE 68

Suite..., (par Hefberk) :

a. GARAGE : chaque mot de la suite contient deux lettres identiques placées aux mêmes endroits sous la forme AA-CC-EE et GG.

b. CHANOINE : les deux lettres placées au milieu d'un mot se retrouvent au début et à la fin du suivant.

c. VISCOSE : les mots comportent successivement trois et quatre voyelles.

d. TRIBUT : les mots sont classés suivant l'ordre logique de leur dernière voyelle. A-E-I-O et U.

e. INSOLATION : les mots contiennent, dans l'ordre, les notes DO-RE-MI-FA et SOL.

f. NANAN : le seul des trois mots proposés qui peut comme ceux de la liste se lire à l'endroit ou à l'envers.

PAGE 68

Cryptarithmes :

a. En 2[e] colonne, T + I se termine par I. On déduit T = 9, et L = 8 (1[re] colonne).

Appliquons la preuve par 9.
$T + I + G + R + E + L + I + O + N + N + E = T + I + G + R + O + N \pmod 9$
soit $L + I + N + 2E = 0 \pmod 9$.

$L = 8 \Rightarrow I + N + 2E = 1 \pmod 9 \Rightarrow I + N + 2E = 10$ ou 19.

Établissons la table des tests :

E	N	I	
1	2	6	
2	4	2	impossible
3	6	7	
5	0	9	impossible
6	2	5	
7	4	1	

En 3[e] colonne, I + O égale au moins 10, pour qu'il y ait retenue dans la colonne T + I (avec I + O = 9, on aurait G = 0, et donc pas de retenue en 3[e] colonne).

Pour chaque ENI, on fait O de manière que $I + O \geqslant 10$ avec $O \neq 8$ ou 9.

En 5[e] colonne, connaissant O et N, on déduit R, puis G en 4[e] colonne, etc. On obtient une solution unique :

$$\begin{array}{r} 96351 \\ +\ 867221 \\ \hline =\ 963572 \end{array}$$

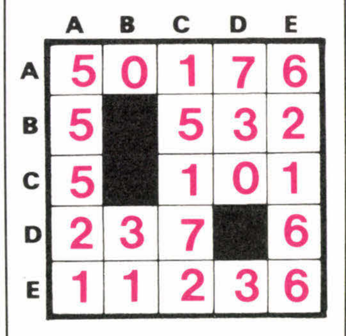
b. On peut écrire :
CENT DIX - DIX = (ONZE – 1) DIX
soit CENT 000 = (ONZE – 1) DIX
(ONZE – 1) DIX est un multiple de 1000 = 125 × 8
Ce qui donne : IX = 25 avec NZE – 1 multiple de 8
IX = 50 avec ZE – 1 multiple de 4
IX = 75 avec NZE – 1 multiple de 8
et si DIX non-multiple de 125, ZE – 1 multiple de 5 et E = 6 ou 1.

Etc... La solution unique est :

$$\begin{array}{r} 4921 \\ \times\ 650 \\ \hline =\ 3198650 \end{array}$$

PAGE 68

Nombres croisés (par Claude Abitbol) :



	A	B	C	D	E
A	5	0	1	7	6
B	5	■	5	3	2
C	5	■	1	0	1
D	2	3	7	■	6
E	1	1	2	3	6

PAGE 69

L'assassin bêtement logique (par Jean-Pierre Colignon) :
Le nombre de lettres du pseudonyme – douze – coïncidait avec le total des lettres contenues dans les nom et prénom de chacun des six suspects. Il fallait donc considérer que la signature devait en fait se déchiffrer : TGPKSY GCPXZX, en deux mots. Dans ce cas, l'assassin pouvait :

a. avoir suivi un même raisonnement, « en continu », pour les douze lettres;

b. avoir suivi une façon de chiffrer pour le prénom, et une autre pour le nom;

c. avoir adopté une tierce méthode.

Simone Haster – car c'est elle l'assassin avait suivi un unique raisonnement, mais en partant de zéro tant pour le prénom que pour le nom : la première lettre du prénom est remplacée par la lettre qui la SUIT dans l'alphabet, la seconde par la lettre située *deux* rangs AVANT; la troisième par celle qui arrive en *troisième* position DERRIÈRE elle dans l'alphabet; la quatrième lettre du prénom (O donc), par la lettre se trouvant *quatre* rangs AVANT, et ainsi de suite... Lorsqu'on arrive à la première lettre du nom (c'est-à-dire la septième lettre de la signature), il fallait, comme Simone, repartir en comptant de un à six (et non enchaîner : « la septième lettre, par la septième lettre la suivant... »), et en inversant : 1. une lettre AVANT; 2. la lettre située *deux* rangs DERRIÈRE, etc. Lorsque, en comptant à rebours, on revient en deçà du A, on enchaîne sur Z, Y, X, W, V... Quand, en suivant l'ordre normal, on doit aller au-delà du Z, on reprend l'alphabet : A, B, C...



PAGE 69

Les paquets de bonbons (par Louis Thépault) :

Le nombre de paquets est « pratiquement proportionnel » au nombre de bonbons N contenus à l'origine dans chaque paquet.

Supposons N = 100. On obtient les 4 distributions :

	1er	2e	3e	4e
contenu du panier	100	104	114	102
Nb paquets	8	6	7	5
reste	4	14	2	2

Soit 26 paquets.
Pour 100 bonbons, on a 26 paquets 2/20 (26,10 paquets).

On a 62 paquets, le nombre N de bonbons contenus dans chaque paquet à l'origine est donc voisin de :
100 × 62 = 237,54

Refaisons la distribution avec 237 bonbons.

	1er	2e	3e	4e
contenu du panier	237	246	243	240
Nb paquets	19	16	15	12
reste	9	6	3	0

Soit 62 paquets. Il y avait 237 bonbons à l'origine dans chaque panier.

PAGE 69

Placez les noirs (par Bernard Myers) :

Il fallait noircir les cases : 1/2; 1/4; 1/8; 4/4; 5/2; 5/5; 5/6; 5/13; 5/17; 7/2; 7/5; 8/7.
(Le premier chiffre est le chiffre de l'horizontal).

PAGES 83 A 85

Questions de logique

Paradoxes logiques

La question qui est sa propre réponse

Plusieurs solutions, de même principe, peuvent être envisagées. Par exemple, on vous pose la question :

« Quelle question suis-je en train de vous poser? »

Vous pouvez répondre en répétant simplement : *« Quelle question suis-je en train de vous poser? »*.

Nos deux gagnants ont donné une réponse similaire.

Infinis mathématiques et paradoxes

Rappelons que la démonstration donnée page 84 est une démonstration « formaliste » (1) et que les formalistes s'imposent de traiter la théorie des ensembles infinis en appliquant les règles de la logique.

Une critique de logique pure s'applique donc à une démonstration relative à des ensembles infinis.

Sur le plan logique, cette démonstration, comme les précédentes, formule deux hypothèses successives :

en premier lieu, l'hypothèse de départ, card A ⩾ card $\mathscr{P}$(A); dans le corps de la démonstration, l'hypothèse d'existence de l'ensemble B et de son élément associé b.

Le fait qu'on aboutisse à une contradiction prouve simplement que l'ensemble B est vide. La démonstration ne permet de dégager que la conclusion suivante : s'il existe une surjection s de A sur $\mathscr{P}$ (A), elle doit répondre à la condition suivante : toute partie s (x) doit contenir son élément associé x.

Il y a donc bien une erreur dans la démonstration initiale de Cantor. On peut cependant corriger aisément cette erreur.

Considérons en effet, les parties s (x) comprenant un seul élément. Comme s (x) doit contenir son élément associé x, on a s (1) = 1 , s (2) = 2 , ... s (n) = n , ...

Dans la surjection, on a donc associé à chaque nombre entier n la partie s (n) à un seul élément. Les parties à plus d'un seul élément ne peuvent donc pas être associées à un nombre entier et l'on a bien :
card $\mathscr{P}$ (A) > card A.

(1) Voir J. & S., n° 14, p. 76.

Recrutement sur Bolgar

1. Inspection

D'après les quatrième, cinquième et sixième affirmations, Fulb n'a ni Dag, ni Elt, ni Al, ni Bir comme voisin. Il est donc à l'extrémité de la rangée, n'ayant que Chor comme voisin.

2. Qualifications

D'après la quatrième affirmation, il n'y a ni maître d'équipage, ni pilote. Heureusement, vous savez piloter!
D'après la deuxième affirmation, il y a un mécanicien. D'après la première affirmation, il y a un navigateur. Heureusement, car vous ne savez pas naviguer!
D'après la troisième affirmation, il n'y a pas de spatiodégondeur.
D'après la cinquième affirmation, il y a un soutier. Un spatio-dégondeur aurait été plus utile.
D'après la sixième affirmation, il y a un chimio-biologiste. Il y a donc un mécanicien, un navigateur, un soutier et un chimio-biologiste. Que font donc les deux autres? Vous le saurez plus tard.

3. Exercice d'alerte

D'après la troisième affirmation, Chor a sa combinaison. D'après la cinquième affirmation, Elt a sa combinaison. D'après la première affirmation, Al a sa combinaison. D'après la deuxième affirmation, Bir a sa combinaison. D'après la quatrième affirmation, Dag a sa combinaison. A votre grand étonnement, chacun a sa combinaison.

4. Qui est mécanicien?

Nous avons vu les tables de vérité des propositions conditionnelles, de la forme « Si P, alors Q », dans les numéros 13, 14 et 20. Les six affirmations sont fausses. On sait donc que la première partie de chaque affirmation est vraie, et la seconde partie, fausse.
D'après la quatrième affirmation, Dag est le soutier. Qui est le chimio-biologiste? D'après la deuxième affirmation, pas Elt. D'après la troisième affirmation, pas Chor. D'après la cinquième affirmation, pas Bir. D'après la sixième affirmation, pas Al. Fulb est donc le chimio-biologiste.
Qui est le navigateur? D'après la deuxième affirmation, pas

Bir. D'après la troisième affirmation, pas Al. D'après la cinquième affirmation, pas Elt. Chor est le navigateur.
Qui est le mécanicien? D'après la première affirmation, pas Al. D'après la cinquième affirmation, pas Elt. Bir est le mécanicien.

5. La nébuleuse obscure

Trois événements peuvent se produire ou ne pas se produire, ce qui fait huit possibilités. Les deux seules possibilités qui n'ont pas été évoquées par nos six membres d'équipage, et qui seules peuvent être vraies, sont les suivantes :
– ne pas être attiré par un trou noir, ne pas devoir affronter une tempête magnétique et traverser une nuée météoritique;
– ne pas être attiré par un trou noir, devoir affronter une tempête magnétique, et traverser une nuée météoritique.
Vous ne risquez pas d'être attiré par un trou noir. Vous traverserez sûrement une nuée météoritique. Et peut-être devrez-vous affronter une tempête magnétiqe. Voilà qui n'est guère rassurant!

6. Répartition de prime

Appelons A, B, C, D, E, et F les primes respectives d'Al, Bir, Chor, Dag, Elt et Fulb. D'après les quatrième, sixième et deuxième affirmations, on a :

$D \leqslant F \leqslant B \leqslant E$

Or, d'après la cinquième affirmation, $E \leqslant D$. On a donc : $B = D = E = F$.
D'après la troisième affirmation, $C \geqslant D$, et d'après la première affirmation, $A \leqslant B$.
D'après les dixième et douzième affirmations, la prime totale est de 1 000 crédits.
D'après les huitième et onzième affirmations, comme $D + E = B + F$, on a : $B = D = E = F = \frac{396}{2}$ = 198 crédits. On en déduit que $A + C = 208$. Comme $C \geqslant D$, on sait par ailleurs que $C \geqslant 198$.
D'après la septième affirmation, $A \geqslant 9$. On a donc deux solutions :
$A = 9$ et $C = 199$.
$A = 10$ et $C = 198$.
D'après la neuvième affirmation, Chor a un nombre impair de crédits. Al a donc 9 crédits.

7. Pierres et talismans

Elt a le miroir.

PAGES 86 ET 87

Le Chemin des Étoiles

1. Combien reste-t-il de survivants ?

Nous allons revoir les cinq opérations de logique élémentaire les plus courantes. En premier lieu, revoyons la conjonction, déjà analysée dans les numéros 9 et 16. La conjonction se note « ∧ », et se lit « et ».
Comme d'habitude, pour que les problèmes aient un sens, nous supposerons que la première affirmation d'Enigma, fixant le nombre de propositions vraies ou fausses, est vraie.
Appelons :
A : Il reste 12 survivants.
B : Il ne restera plus personne dans 10 jours.
C : Il ne restera plus personne dans 30 jours.
Le problème se note :
$A \wedge B$
$A \wedge C$
Une seule affirmation est vraie. Si c'est la première, A et B sont vrais tous deux. Si c'est la seconde, A et C sont vrais tous deux. A est vrai dans les deux cas. Il reste douze survivants.
Un dernier mot sur la conjonction. En matière de logique élémentaire, on peut se contenter d'apprendre les tables de vérité. Mieux vaut chercher à les comprendre. A titre d'exemple, en ce qui concerne la conjonction, il suffit de connaître l'erreur à ne pas commettre, qui est la suivante.
Lorsqu'une affirmation de la forme « P et Q » est fausse, cela ne signifie pas que P et Q sont faux tous deux. Ou P peut être faux. Ou Q peut être faux. Ou P et Q peuvent être faux tous deux.

2. Reste-t-il des survivants sur la planète ?

Revoyons maintenant la disjonction inclusive, déjà analysée dans les numéros 10 et 17. Elle se note « ∨ », et se lit « ou ».
Appelons :
D : Il reste des survivants sur la planète.
E : Les unités de survie les ont protégés.
F : La vie est impossible sur la planète.
Le problème se note :
$D \vee E$
$D \vee F$
Une seule affirmation est fausse. Si c'est la première, D et E sont faux tous deux. Si c'est la seconde, D et F sont faux tous deux. D est faux dans les deux cas. Il ne reste aucun survivant sur la planète.

3. Enigma va-t-il trouver une solution rapidement ?

Revoyons la disjonction exclusive, déjà analysée dans les numéros 12 et 21. Elle peut se noter « w », et se lit « De deux choses l'une : ou bien...; ou bien... ».
Appelons :
G : Enigma a avancé dans la résolution du problème.
H : Enigma va trouver une solution rapidement.
Le problème se note :
$G \vee H$
$G \text{ w } H$
Une seule de ces deux affirmations est vraie. Si G est vrai et H faux, les deux affirmations sont vraies. Si G est faux et H vrai, les deux affirmations sont vraies. Si G et H sont faux tous deux, les deux affirmations sont fausses. C'est donc que G et H sont vrais tous deux.
Enigma a avancé dans la résolution du problème, mais il est incapable de trouver une solution rapidement.
Deux mots de commentaire. En premier lieu, l'utilisation des tables de vérité données dans les numéros 17 et 21 permet une résolution « automatique » du problème. Mais la solution donnée ci-dessus, demandant un peu de matière grise, montre qu'on peut s'en passer.
En second lieu, mettons en évidence la différence entre disjonction inclusive et disjonction exclusive. Cette dernière est évidemment fausse lorsque les deux parties de la proposition sont fausses. Mais au contraire de la disjonction inclusive, elle est également fausse lorsque les deux parties de la proposition sont vraies.

4. Enigma a-t-il trouvé quelque chose les concernant ?

Nous avons vu la négation dans les numéros 11, 18 et 19. Elle se note « ¬ » et se lit « non ».
Appelons :
J : Enigma a analysé tous les textes minoens.
K : Enigma a trouvé quelque chose les concernant.
Le problème se note :
$\neg J \wedge K$
$\neg J \vee \neg K$
$\neg J \text{ w } \neg K$
Deux affirmations sont vraies. Là encore, on peut se servir des tables de vérité. Mais en procédant à la même analyse qu'au problème précédent, on trouve que le seul cas où deux affirmations sont vraies est lorsque J est vrai et K est faux. Enigma a analysé tous les textes minoens. Mais il n'a rien trouvé les concernant.

5. Quelle ultime conclusion peut-on tirer ?

Nous avons vu l'implication dans les numéros 13, 14 et 20. Elle se présente sous forme d'une proposition conditionnelle, « Si P, alors Q », et se note « $P \rightarrow Q$ ».
On sait que nos deux héros sont les seuls survivants à bord. D'après la première affirmation, ils vont tomber en catalepsie dans sept jours. D'après la seconde affirmation, ils sortiront de catalepsie dans mille ans. D'après la troisième affirmation, ils constitueront le départ d'un nouveau rameau humain.
Une chose à retenir pour l'implication. Une proposition conditionnelle est toujours vraie, sauf dans le cas où la première partie de l'affirmation est vraie, et la seconde, fausse.

PAGES 90 A 92

Les échecs :

Diag. 1 : 1.d4! et les noirs doivent donner leur Dame pour éviter le mat.

Diag. 2 : 1.Cf6+! Rd8; 2.Cd5! (interceptant l'action du Fou), F×d5; 3.R×d5 et le pion triomphe.

Diag. 3 : 1.Td4!! (avant que la Tour noire ne puisse venir sur d2, arrêtant le pion) R×d4 (ni 1. ... Re6; 2.d7, ni 1. ... Ta1+; 2.Rg2, Ta2+; 3.Rg3, Ta1; 4.d7, Tg1+; 5.Rf2!, Tg8; 6.d8 = D, T×d8; 7.T×d8 ne sont des défenses satisfaisantes), 2.d7! et les blancs auront une nouvelle Dame.
(Vatniko - Vietal, 1973).

Diag. 4 : 1.Fd5!! (attaquant ç6 et défendant h1) e×d5; 2.D×ç6+, Rd8 (2. ... Re7; 3.C×d5+, Rd8; 4.D×a8+, Rd7; 5.Cb6+!, puis 6.D×g2), 3.D×a8+, Rd7; 4.Db7+, Re6; 5.Dç6+, Fd6 et les blancs concluent brillamment par 6.Ff4!!, car si 6. ... D×h1+; 7.Rd2, D×a1; 8.D×d6+, Rf5; 9.De5+, Rg6; 10.Dg5 mat.
(Janowsky - Schallop, 1896).

Diag. 5 : 1. ... Ch3+!! (supprimant le contrôle de h2 par la Dame blanche) 2.D×h3 (ou 2.g×h3, D×h2 mat); F×h3 et les noirs gagnent.
(Shereshevsky - Kupreitchik, 1976).

Diag. 6 : 1.Fç7!!, protégeant d7 et menaçant à la fois 2.F×d8 et 2.Te8+. Les noirs n'ont pas de défense : si 1. ... D×ç7; 2.d8 = D+ et si 1. ... Cf4+; 2.D×f4! ou 2.Rh2 gagnent.
(Fischer - Di Camillio, 1956).

Diag. 7 : 1.Ff7+!, Rh8; 2.Fe8!! (sur un autre coup que cette interception sur la huitième rangée, les noirs auraient la défense 2. ... De7) T×e8 (2. ... F×ç5+, 3.D×ç5, T×e8; 4. Tf8+ suivi du mat); 3.D×f8+!, T×f8; 4.T×f8 mat.
(Reti - Bogolioubov, 1924).

Diag. 8 : Non! 1.Te4!! gagne aussi bien, sur 1. ... T×d2; 2.T×e8 mat, que sur 1. ... T8×e4; 2.D×g5+, Rf8; 3. Dg7+, Re8; 4.Dg8 mat.
(Cuellar-Reshevsky, 1967).

Diag. 9 : 1. ... Ff2!! qui introduit la double menace; 2. ... Dg1+ grâce à l'interception sur la diagonale g1-e3; 3.T×g1, T×g1 mat; et 2. ... De4+ [les blancs ne pouvant plus interposer une unité sur la case f3]. Les blancs n'ont plus qu'un échec de « consolation » 2.Dç8+ et perdent au moins la Dame après 2. ... Tg8.
(Hallbauer - Mandel, 1952).

Diag. 10 : 1. ... Cfg3!! gagne la Dame car sur 2.T×g3, pour continuer de la protéger, suit 2. ... Cf2+ avec « fourchette » sur Roi et Dame.
(Jurgschat - Lexandrovitch, 1948).

Diag. 11 : 1.Td5!! (1.Te5 gagne aussi), car les variantes 1. ... D×d5; 2.Df6 mat, 1. ... T×d5; 2.Df8 mat, 1. ... F×d5; 2.D×d8 mat et 1. ... e×d5; 2.D×d8 mat sont convaincantes.
(Eliskases - Hölzl, 1931).

Diag. 12 : 1. ... Fd4+!! (coupant le chemin de la Dame blanche vers le pion ç4); 2.ç×d4, Te8! CQFD.
(Yurtseven - Oney, 1978).

Diag. 13 : 1.T1b4!!, a×b4; 2.Dh6+!!, R×h6 (2. ... Rg8; 3.Df8 mat); 3.Ff8+, Rh5; 4.Fe2 mat.
Sans le premier coup de Tour la combinaison échouerait, car la Dame noire pourrait venir sur g4 couvrir l'échec du Fou e2. Il faut donc d'abord faire une interception sur la quatrième rangée.
(Gurevitch-Kuzovkin, 1978)

Diag. 14 : 1.Fd5!! (double menace : 2.C×e8+; et 2.T×f7), T×d5 (1. ...Tf8; 2.Cd7+! puis 3.F×a2); 2.T×f7! (menaçant mat sur h7), Td7; 3.C×d7+ et les blancs font mat en deux coups.
(Urzeanu - Anstassiad, 1949).

Diag. 15 : 1. ... Tb4!!; 2.a×b4 (la Dame blanche n'a pas de case de fuite), Dç4+; 3.Rd2 (3.Dç2, D×ç2 mat), Dd3+; 4.Rç1, Db1+; 5.Rd2, D×b2+; 6.Dç2, D×ç2 mat.
(Baum - O. Tahl, 1975).

Diag. 16 : 1.Fç7!! (deux menaces : 2.Db7 mat et 2.T×ç5 mat), T×ç7 (1. ... D×ç7; 2. T×ç5+!, D×ç5; 3.Db7+, R×a5; 4.Ta1 mat); 2.Db7+!!, T×b7 (2. ... R×a5; 3.Ta1+, Da4; 4.T×a4 mat); 3.T×ç5 mat. Une magnifique combinaison.
(Tarrasch - Amateurs, 1914).

PAGE 93

Othello :

Diag. 1 : avec le coup 10, Blanc a déjà formé une trop grande frontière au centre du terrain. Noir doit jouer 11. H6 ou 11. H 5, qui interdisent 12. D6 ou 12. D8, et forcent Blanc à fermer encore plus ses frontières par 12. H4 ou 12 F8, pour lesquels Noir a des réponses faciles en restant sur le bord.
Diag. 2 : jouer en F2 ou G3 ferme trop la frontière Est en retournant à la fois F3 et F4. De même, C5 ferme la frontière Ouest. D7 est bien centré, mais retourne 3 pions. C7 ne retourne qu'un pion, mais agrandit la frontière noire sud. C3 est le coup le meilleur.

PAGES 94 ET 95

Le Scrabble :

Les « anagammes » :

MALIGNE + R = GERMINAL, MALINGRE, MANGLIER
+ O = LIMONAGE
+ T = LIGAMENT
+ A = LAMINAGE
+ S = LIGNAMES, MALIGNES
GITATES + M = STIGMATE
+ U = GUETTAIS
+ R = GASTRITE, TITRAGES
+ A = AGITATES, ATTIGEAS
+ L = GLATITES
+ E = SAGITTEE
+ S = SAGITTES

Les Benjamins :

• Avec VELAS, on peut faire :
GRIVELAS; CERVELAS.

• Avec FONCIER, on peut faire :
TREFONCIER

• Avec CHROME, on peut faire :
TRICHROME, UROCHROME.

• Avec USÉES, on peut faire :
ACCUSÉES; ÉCLUSÉES; ÉPOUSÉES; REFUSÉES.

Le deuxième coup :

1. VOLAPU(K), 3H, 91 points
2. ACLINIQUE, H1, 54
3. SUPERF(L)U, 8A, 89
4. AIGREFIN, 5E, 74
5. TRIPOUS, 10B, 77 (PUROTINS, 5B, 70; POURSUIT, 8F, 61)
6. ZEMST(V) O, 3C, 99
7. AUXQUELS, 7E, 85
8. SCHNAPS 5E, 56
9. DEDICACA, 4E, 78
10. WHI(P)PET, 6F, 46 (A(C)TINIQUE, H1,45 et PHENAT(E), 5E,44...).

PAGES 96 ET 97

Les dames :

Diag. 1 : 34-30 (25×34) 29×40 (20×18) 37-31 (26×37) 42×2 (B+).
(Guinard-Liseron)

Diag. 2 : 35-30 (24×35) 45-40 (35×33) 38×20 (B+1).
(Guinard-Sallaberry)

Diag. 3 : (17-22) 28×17 (11×31) 26×37 **A** (24-29) 33×24 (19 ×30) 35 × 24 (23-28) 32×23 (18×40) [égalité numérique, mais les blancs ne peuvent pas empêcher la promotion du pion noir 40 en dame (N+) au 53e temps]
(Alger-Guinard)

A : 36 × 27 ne change rien à la suite.

Diag. 4 : 36-31 (6-11) **A B** 31-27 (22×31) 28-23 (19×28) 33×2 (24×33) 39×28; avec une position gagnante.
A : (8-13) 31-27 (22×31) 28-23 (19×28) 33×2 (24×33) 2×38 (B+).
B : (7-11) 16×7 (12×1) 28-23 (19×28) 32×3 (B+).
(Guinard-Nimbi)

Diag. 5 : 42-37! (36×31) [les noirs sont obligés de prendre quatre pions blancs] 16×36! (B+). Ce gain très simple m'a été montré après la partie par Nimbi, lui-même.

Diag. 6 : (17-22)! 43-38 **A** (14-20!) 23-19 **B** (13 ×24) 38-32 (20-25) 29×20 (15×24) 32-28 **C** (12-17) 39-34 **D** (21-27) 34-29 **E** (18-23) les blancs abandonnent **F.**
A : 39-34 (13-19) suivi de (19×28) (N+)
B : le sacrifice du pion est inévitable. Voyons :
1. 39-34 (20-24) 29×20 (18×40) (N+)
2. 38-32 (20-24) 29×20 (18×27) (N+)
3. 29-24 (18×29!) (N+)
C : 39-34 (18-23) (N+)
D : 37-32 (26×37) 32×41 (24-29) 33×24 (22×44) 24-19 (18-23) 19×28 (44-50) 28-23 (50-22) 23-19 (22-9) 41-37 (21-27) 37-31 (27-32) (N+)
E : 33-29 (24×33) 28×39 (27-32) 37×28 (22×44) (N+).
F : après 28×30 (25×23) les blancs sont complètement bloqués.

Diag. 7 : (12-17)! **A** 27-22 **B** (6-11) 36-31 (8-12) 31-27 **C** (12-18) 41-36 **D** (2-8) 36-31 (8-12) 46-41 (1-6) 41-36 (3-8) 35-30 **E** 24×35 (N+1).
A : un coup qui interdit 28-23 (19×28) 33×11, les blancs sont obligés de prendre deux pions, 24×22 (N+)
B : 1. 29-23? (24-29) 33×24 (20×18) (N+)
2. 28-22? (17×28) 32×23 (19×28) 33×22 (24×31) (N+).
3. 36-31 (8-12) 41-36 [27-22 (21-27) 22×11 (27×47) (N+)] (2-8) 27-22 (6-11) 31-27 (12-18) 36-31 (8-12) 46-41 (1-6) 41-36 (4-10) 29-23 (18×29) 34×23 (24-30) 35×24 (20×18) (N+1).
C : 41-36 (21-27) 32×21 (16×18) (N+1)
D : 28-23 (19×28) 32×12 (17×28) 33×22 (24×31) 27×36 (11-17) 22×11 16×18 (N+2)
E : les blancs sont obligés de perdre le pion. Sur 29-23 (18×29) 34×23 (24-30) 35×24 (20×18) (N+1).
(Traoré-Guinard)

Diag. 8 : (24-29)! 33×24 (19×30) 39-33 **A** (30×39) 33×44 (12-17)! **B** 44-39 (17-21) **C** 38-32 **D** (27×38) 28-22 (21-27)! 22×31 (38-42) 37×48 (26×37) 48-42 (37×48) 39-34 (48×30) 25×34 (16-21) (N+)
A : 1. 34-29? (27-31) 25×34 (31×22) (N+)
2. 49-44 (13-18)! 44-40 (18×29) 34×23 (27-31) 25×34 (31×35) (N+).
3. 49-43 (13-18) 34-29 (27-31) 25×34 (31×44) (N+).
B : après ce coup, les blancs ne peuvent plus éviter que les noirs débordent sur leur aile gauche.
C : les noirs menacent (27-32) 38×27 (21×41) (N+)
D : rien de mieux. Sur 37-32, le pion noir 27 file tranquillement à dame.
(Traoré-Guinard)

Diag. 9 : (29-34)! 25-20 **A** (14×25) 44-40 **B** (17-21) 40×29 (25×34) 29×40 (23-28) 32×23 (21×41) 42-37 (41×32) 38×27 (18×29) 27×18 (12×23) (N+).
A : 1. 30-24 (34-40) 45×34 (14-20) 25×14 (9×40) (N+)
2. 44-40 (14-20!) 40×29 (23×34) 25×14 (34×25) suivi de 9×20 (N+1).
3. 39-33 (17-21) 30×39 (23-28) 32×23 (21×41) 42-37 (41×32) 38×27 (18×38) 27×18 (12×23) 43×32 (N+).
4. 31-26 (22×31) 36×27 (14-20) 25×14 (34×25) suivi de 9×20 (N+)
B : 1. 30-24 (23-28), etc. (N+)
2. 39-33 (17-21) 30×39 (23-28) 32×23 (21×41) (N+).
(Sallaberry-Guinard)

Diag. 10 : (13-19)! 38-32 **A** (19-23) 29×18 (24-30) 35×24 (20×27) 31×22 (6-11) 43-38 **B** (8-13) 38-32 **C** (3-8)! **D** 34-29 (11-17) 22×11 (16×7) 29-24 (13×22) (N+1).
A : 29-23 (19×28) 33×22 (24-29) 34×23 (25-30) 35×24 (20×27) 31×22 et les noirs gagnent le pion 22 par (8-12), et 9-13 et 12-18.
B : d'autres coups ne changent rien, les noirs poursuivant de manière identique à la partie.
C : 18-12 (11-17) 22×11 16×18 (N+1)
D : les noirs se renforcent avant de gagner le pion. Sur (11-17) 22×11 (16×7) 18-12 (7×18) le gain n'est pas sûr, car l'aile droite est faible.
(Wouters-Guinard).

PAGE 99

Le Backgammon :

Diag. 1 : Noir a un pion sur la barre et double paradoxalement... En fait, son avantage est si net que Blanc doit refuser ce cube sans hésiter :

1. le pion sur la barre va rentrer au coup suivant (sauf 6-6).

2. Noir a 16 sur 36 chances de frapper le pion blanc en N8.

3. Noir possède un avantage positionnel important : 3 cases établies dans son jan intérieur contre 1 pour Blanc et 2 pions en surnombre au point de repos (B12) (critère de souplesse).
4. Les chances de gammon sont importantes.

Diag. 2 : d'abord jouer 2 × N1 → N3.
Maintenant soit jouer N12 → B9 (A); soit jouer N12 → B11 et B6 → B4 (B).
Blanc ayant établi le point N3, il ne faut pas hésiter à diversifier et jouer A (15/36 chances d'établir B5 contre 10/36 avec la solution B).
De façon générale, il est souvent souhaitable de prendre de petits risques en début de partie pour favoriser le développement de son jeu.

Diag. 3 : le choix se circonscrit à l'alternative : lâcher le point N5 ou lâcher le point N12. Les 2 perspectives ne sont pas réjouissantes, mais on choisira N12 → B7, car le point N5 vaut plus que le point N12 et jouer N5 → N11 peut conduire à une catastrophe si Noir jette 4-4, 4-3, 4-1, 3-3, 3-1, 2-2 et 1-1.

Diag. 4 : puisque Noir a un pion isolé en N5, il ne faut pas hésiter à laisser des pions isolés dans le jan extérieur blanc et jouer N12 → B10 et N12 → B11. Noir ne peut pas à la fois frapper et couvrir son pion en N5.

Diag. 5 : si Blanc accepte :
– Noir a 26/36 chances de sortir en un coup et de gagner 2,
– 10 fois sur 36, Blanc envoie le cube à 4, que Noir doit accepter.
A ce stade, Blanc a 25/36 chances de gagner 4 (en ne jetant pas de 1) et Noir 11/36.
Espérance de gain,

$$E = \frac{26}{36} \times (-2) + \frac{10}{36} \times \left[\frac{25}{36} \times 4 + \frac{11}{36} \times (-4)\right]$$

$E = -1{,}012$

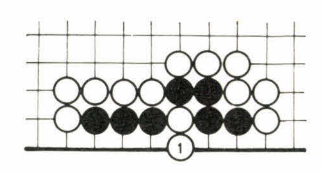
Si Blanc refuse, $E = -1$.
Très léger avantage au refus. Si l'aventure, irrationnelle, vous tente de prendre ce cube, vous savez qu'elle n'est pas chère. Il faut néanmoins garder en tête que la victoire au backgammon doit autant aux coups « géniaux » qu'à la répétition des petits plus, souvent peu perceptibles, que les bons joueurs savent se procurer.

Diag. 6 : Solution A : N2 → N7 et N9 → N12 qui minimise les chances de frappe par Noir. Solution B : N2 → N10 qui duplique les 2 et les 1 : Noir a besoin des mêmes 1 ou 2 pour extraire le pion arrière et pour frapper dans son jan extérieur. Jouer N2 → N7 est obligatoire pour des raisons de timing et de vulnérabilité à l'attaque en N2. On peut alors être tenté par la solution B qui réalise une belle duplication, mais à un prix un peu élevé : 20/36 chances de se faire frapper contre 14/36 avec l'autre solution.

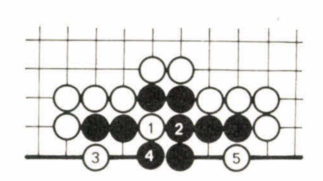
La solution A conduit Noir à laisser un blot directement exposé en cas de jet de 6-3 ou 5-3. La solution A permet en outre la possibilité d'établir le point N7 si le pion n'est pas frappé, et réalise un meilleur contrôle des cases B8 et B9 si Noir extrait son pion arrière, grâce au pion en N12.
Ce qui fait beaucoup d'arguments en faveur de A.

PAGE 102

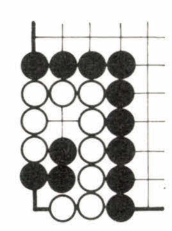
Le go :



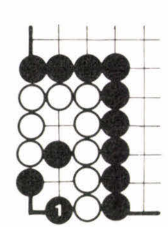
Diag. 1 : après la descente en 1, le noir ne peut plus faire deux yeux.



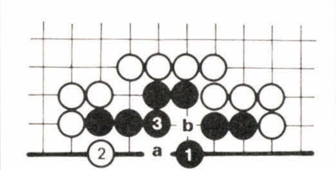
Diag. 2 : le blanc exploite la faiblesse en 1; le noir meurt parce qu'il n'a pas de liberté extérieure.



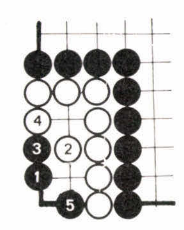
Diag. 3 : il y a *Seki;* si le noir joue, il fait vivre le blanc; si le blanc joue, il se suicide; c'est l'impasse : le blanc est vivant, mais il n'a pas de territoire.



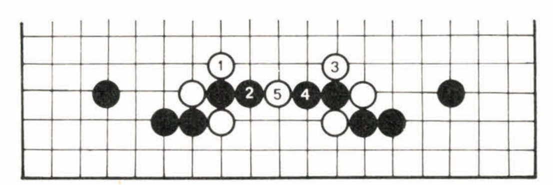
Diag. 4 : après 1, le blanc ne peut approcher.



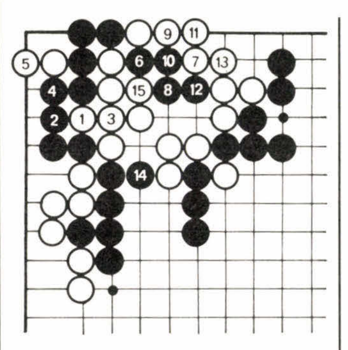
Diag. 5 : il ne faut pas se tromper de point; si le noir joue a au lieu de 1, blanc tue avec b. (Voir diag. 2.)



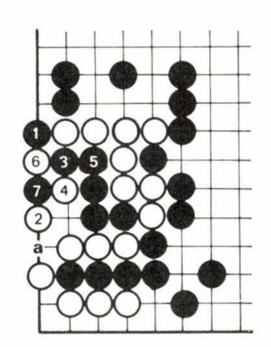
Diag. 6 : après 5, le blanc qui n'a pas de liberté extérieure ne peut pas approcher; le noir non plus; il y a *Seki*.



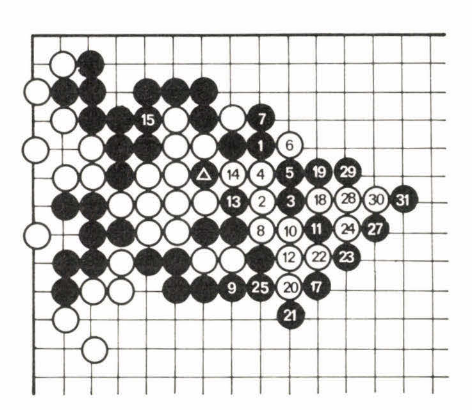
Diag. 7 : après 5, toutes les suites sont désagréables, voire catastrophiques pour le noir. Encore un cas de symétrie spectaculaire.



Diag. 8 : le blanc commence par tuer le coin, puis vit luimême malgré la coupe en 6.



Diag. 9 : 1 et 2 sont *Tesuji;* après 7, il y a *Ko*. Si le noir joue 1 en 7, le blanc connecte en a, noir 1, blanc 3, etc.



Diag. 10 : 16, connecte en ▲ et 26 en 11. Si le noir joue 1 en 13, le *Shicho* relativement simple part malheureusement vers le coin Sud-Est, où il ne marche pas.

PAGE 103

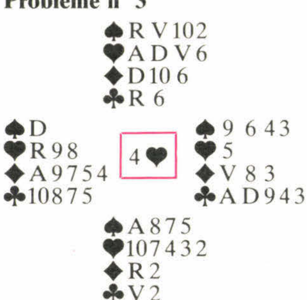
Le bridge

Problème nº 1
Il faut entamer le 2 ♥. Votre partenaire possède au maximum trois points, il faut espérer qu'il s'agit du Roi de ♣. On reprendra la main par l'As de ♦ pour jouer ♣ sous l'As pour donner la main au partenaire ce qui nous permettra de couper un ♥.

Problème n° 2

A partir de sept points, dès que l'on possède une majeure exactement quatrième il faut faire un stayman à 2 ♣.
Si votre partenaire répond 2 ♥ ou 2 ♠ pas de problème. S'il répond 2 ♦, on nommera les ♥ au palier de deux avec 7-8 H, au palier de trois avec au moins 9 H.

Problème n° 3

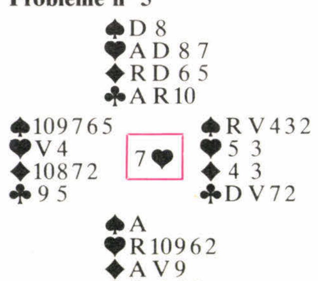


Entame Dame de ♠.
L'entame est sûrement un singleton. Il faut absolument prendre la Dame de ♠ en main avec l'As et tenter l'impasse au Roi de ♥. Il est primordial de présenter le 10 ♥ pour garder la main en Sud. En effet si vous jouez machinalement un petit ♥ vers le valet, l'impasse réussit mais vous ne pouvez plus revenir en main pour la recommencer.

Problème n° 4

D'après l'ouverture vous localisez tous les points manquants, en particulier Ouest possède sûrement les deux As mineurs.
Purger les atouts en terminant en main et présenter le 7 ♦. Ouest est sans défense, s'il saute sur son As on réalise 5 ♠ 3 ♥ et 2 ♦. S'il met une petite carte le Roi du mort fait la levée. On joue alors en mort inversé en défaussant la Dame de ♦ sur la Dame de ♥. On réalise 4 ♠ 3 ♥ le Roi ♦ et deux ♦ coupés en Sud.

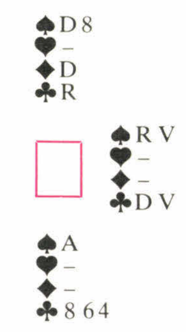
Problème n° 5



Entame 9 de ♣.

L'Entame dénie vraisemblablement DV ♣, il faut espérer qu'Est possède également le Roi de ♠.

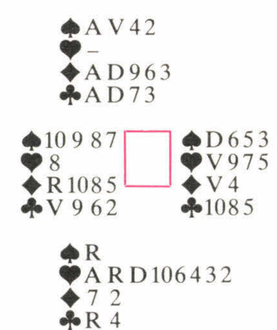
Tirer tous les atouts (en défaussant le 10 ♣ sur le dernier atout), puis tous les ♦ en terminant au mort.



Sur la Dame de ♦ Sud défausse le 6 ♣ et Est est sans défense, s'il jette un ♠ on joue l'As ♠ et l'on remonte au mort par le Roi ♣ pour encaisser la Dame ♠. Si Est défausse un ♣ on tire le Roi ♣ et l'on revient en main par l'As ♠ pour encaisser le 8 ♣ maître.

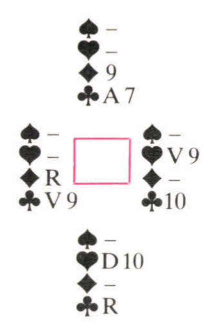
Cette forme de squeeze très rare se nomme un Criss Cross.

Problème n° 6



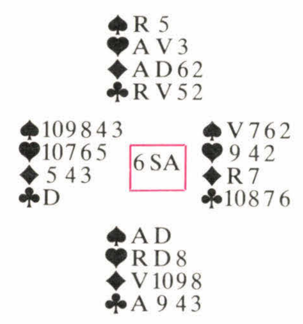
Vous possédez 14 levées de tête si les atouts sont bien répartis. Il faut essayer de se prémunir contre un Valet quatrième en Est. La seule solution est un raccourcissement mais il faut y penser dès la première levée.

Prendre l'entame de l'As de ♠, couper un ♠ et tirer deux coups d'atout découvrant le mauvais partage. On remonte au mort en tentant l'impasse ♦ et l'on coupe un ♠. On remonte au mort par l'As ♦ d'où l'on coupe un troisième ♠. On remonte au mort par la Dame de ♣ d'où l'on coupe un ♦. On arrive à la position suivante :



Il ne reste plus qu'à surprendre le Roi ♣ de l'As et de rejouer une carte quelconque du mort pour capturer le Valet de ♥ dans notre fourchette Dame 10.

Problème n° 7



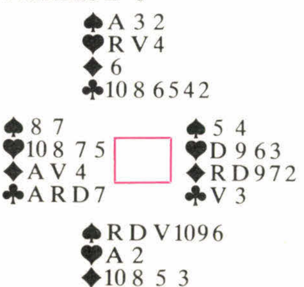
Entame 10 ♠.

La duplication des honneurs majeurs vous force à réaliser sept levées en mineures.

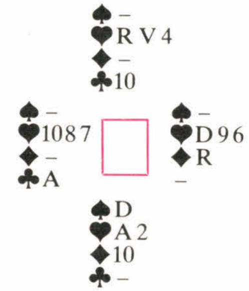
Le maniement des mineures est donc très important. Il faut commencer par tenter l'impasse ♦. Elle rate, il nous faut donc absolument quatre levées à ♣. Si les ♣ sont bien répartis avec la Dame en Ouest pas de problème mais s'il sont 4-1, la seule position gagnante est la Dame sèche en Ouest. Il ne faut donc surtout pas tirer l'As ♣ (fausse sécurité) mais jouer le 3 ♣ vers R V.

Si l'impasse ♦ avait réussi, il fallait jouer les ♣ en sécurité de manière à s'assurer 3 levées à 100 %, c'est-à-dire tirer le Roi de ♣ puis le 2 ♣ vers As 9.

Problème n° 8

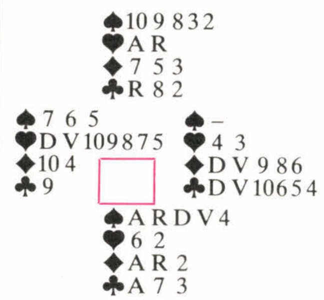


Ouest a ouvert d'un ♣. Vous jouez quatre ♠ sur l'entame de l'As de ♣ suivi du sept de ♠. On joue un petit ♦ pris par Est qui rejoue atout (meilleure défense). On prend la levée avec l'As du mort d'où l'on joue un ♣ coupé en main. On joue ♦ pour la défausse d'un ♣ du mort. Est prend et rejoue ♦ coupé au mort. Sud recoupe un ♣. Il ne reste plus qu'à tirer les atouts pour réussir un joli double squeeze automatique. La position finale est :



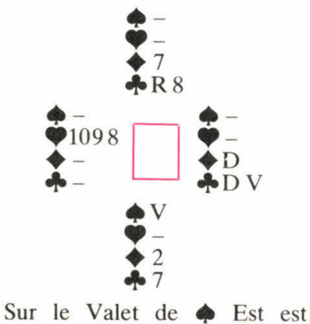


Problème n° 9



Pour établir notre douzième levée il faut monter un squeeze ♦-♣ contre Est, mais pour cela il faut réduire le compte. Oui mais comment?

Prendre l'entame avec le Roi de ♥. Tirer deux coups d'atout en gardant précieusement le 2 ♠ du mort. Tirer As et Roi de ♦ et As de ♣. On rend la main à Ouest par l'atout en jouant le 4 ♠ le 2 ♠. Ouest en main est obligé de rejouer ♥ en coupe et défausse. Sud revient en main par l'atout. A quatre cartes de la fin on a la position suivante :



Sur le Valet de ♠ Est est squeezé ♦-♣.

Barème :

de 40 à 36 pts : vous êtes un champion

de 35 à 30 pts : excellente performance, bravo!

de 29 à 22 pts : bon résultat

de 21 à 18 pts : résultat moyen

de 17 à 11 pts : avez-vous assez cherché?

de 10 à 6 pts : vous pouvez sûrement améliorer votre score

de 5 à 0 pts : précipitez-vous sur la rubrique d'initiation qui commence dans ce numéro (page 107).

PAGES 108 A 111

Apprenez à jouer au tarot

1. Roi de ♣, plus forte carte de la couleur demandée.

2. 2 d'atout, l'atout ayant la suprématie sur les quatre couleurs.

3. Est, n'ayant pas de ♣, couleur demandée, doit couper : 15 d'atout; Nord, n'ayant pas non plus de la couleur demandée, doit surcouper : 18 d'atout; Ouest ne détenant pas de ♣ et ne pouvant ni surcouper ni souscouper défausse une carte de son choix; en pratique, il a intérêt à « charger » puisque c'est son camp qui va remporter la levée : il défausse la Dame de ♥.

4. a) Roi de ♣ + 5 de ♣ = 5 points; Dame de ♣ + 2 de ♣ = 4 points. La levée vaut 9 points.
b) Roi de ♣ + 10 de ♣ = 5 points; 21 d'atout (Bout) + 2 d'atout = 5 points; La levée vaut 10 points.
NB. Pour compter, vous pouvez aussi bien associer le Roi de ♣ avec le 2 d'atout et le 21 avec le 10 de ♣.
c) Cavalier de ♣ + 4 de ♣ = 3 points. Excuse (Bout) + 8 de ♣ = 5 points. La levée vaut 8 points.

5. a) 1re méthode : 3 Bouts + 5 atouts + 1 Roi, BAR = 9.
2e méthode : 2 (Roi) + 5 (atouts) + 1 (2 gros atouts) = 8, ce qui, dans les deux cas, est suffisant pour demander une Garde avec 3 Bouts.
b) 1re méthode : 1 Bout + 8 atouts + 3 Rois, BAR = 12.
2e méthode : 6 (3 Rois) + 8 (atouts) + 1 (2 gros atouts) + 0,5 (8e atout) = 15,5 ce qui, dans les deux cas, est suffisant pour demander une Garde avec 1 seul Bout.

c) 1re méthode : 2 Bouts + 7 atouts + 2 Rois, BAR = 11.

2e méthode : 2 (Roi) + 3 (Roi-Dame) + 7 (atouts) + 1 (2 gros atouts) = 13 ce qui, dans les deux cas, est suffisant pour demander une Garde avec deux Bouts.

6. a) vous détenez deux longues à ♠ et à ♥, mais vous devez garder intacte celle à ♠, car elle est plus riche en honneurs; il est préférable de vous ouvrir une coupe à ♣ plutôt qu'à ♥; vous risquez en effet moins d'être surcoupé à ♣; en plus des 4 ♣, écartez vos deux Valets pour les assurer (les points mis à l'écart vous sont en effet comptabilisés en fin de partie). Écart : Valet de ♥, Valet de ♦, Cavalier, 8, 2 et As de ♣.

b) vous avez suffisamment d'atouts pour vous ouvrir deux coupes mais ce n'est pas possible! Conservez donc votre longue à ♠ et écartez les six autres cartes inutiles. Écart : 4 et 2 de ♥, 5 et 3 de ♦, 2 et As de ♣.

7. 1re méthode : 1 Bout + 8 atouts + 3 Rois, BAR = 12.
2e méthode : 6 (3 Rois) + 8 (atouts) + 1 (2 gros atouts) + 0,5 (8e atout) = 15,5. La main mérite une Garde avec un Bout.

8. Vous conservez bien entendu votre longue sixième à ♠ et écartez les 6 cartes inutiles. Écart : As de ♥, 5, 4 et 3 de ♦, 4 et As de ♣.

9. Normalement, Nord est obligé de fournir la Dame de ♠ mais, pour en économiser la valeur, il peut avec profit utiliser son Excuse. Elle est ainsi jouée, mais reste acquise à la défense, bien que la levée soit gagnée par l'attaquant (en échange, la défense prélèvera une petite carte sur un pli qu'elle fera par la suite).

10. Nord va jouer dans sa longue à ♦ pour essayer de trouver la coupe de Sud, il faut jouer le Valet de ♦ pour éviter que Sud ne réalise deux levées dans la couleur s'il y détient par exemple Roi et 10.

11. Nord doit couper, ne pouvant fournir. Il doit couper du 1 d'atout, pour le mettre à l'abri et ne pas se le faire prendre ultérieurement par Sud. En effet, sur les levées suivantes à ♠, Est risque de couper devant lui et Nord serait alors obligé de surcouper, ne pouvant plus alors fournir le Petit.

12. Ouest, n'ayant plus de ♠, est obligé de surcouper du 13 d'atout le 11 de Nord.

13. Ouest n'a plus de ♦ (coupe du Preneur) à rejouer; il doit donc « ouvrir » une deuxième couleur; il choisira sa longue, donc le 10 de ♣.

14. Est doit monter du 16 d'atout; Nord fournit son dernier atout, le 12; Ouest doit monter et prendre du 19. Composition de la levée : quatre atouts : le 14, le 16, le 12 et le 19.

15. Est doit monter du 18 d'atout; Nord, qui n'a plus d'atouts, peut charger – la levée revenant forcément à son camp – de son plus gros honneur inutile, la Dame de ♦; Ouest doit monter et prendre du 20. Composition de la levée : trois atouts : le 15, le 18 et le 20 et la Dame de ♦.

16. Sud a réalisé 64 points :

– Écart : 3 points

– 1re levée du Roi de ♠ : 6 points

– 3e levée du 5 d'atout (coupe ♦) : 3 points

– 5e levée du 6 d'atout (coupe ♦) : 2 points

– 7e levée du Roi de ♣ : 6 points

– 9e levée du 7 d'atout (coupe ♣) : 2 points

– reste des levées : 15 points en Sud, 13 points en Est, 6 points en Nord et 8 points en Ouest

Sud gagne son contrat de 13 points; il réalise en effet 64 points pour 51, n'ayant qu'un seul Bout. A l'inverse, la défense fait 37 points (les 91 points totaux moins les 64 du Preneur) et perd de 13, car pour la défense on compte par rapport à (différence sur 91) : 50 (avec 1 Bout en Défense); 40 (avec 2 Bouts en Défense); 35 (avec 3 Bouts en Défense); 55 (sans Bout en Défense).

Le directeur de la publication : Jacques Dupuy. Dépôt légal n° 1248. Imprimé en France par Berger-Levrault
N° de commission paritaire : 62675. Photogravure couverture et encart : Vanves Offset Graphic.



Versions sensibles sur thèmes classiques
SciSys
SciSys
Voici vos futurs adversaires. Ils sont dotés d'un esprit large, mais d'une façon générale, ils n'aiment pas perdre.
EXPLORER : Un fidèle compagnon de voyage, redoutable dans sa catégorie. C'est aussi un grand sensible, même débranché, sa mémoire ne lui fait pas défaut. 9 niveaux de jeu, résout les mats jusqu'en 4 coups.
SUPERSTAR 28K : Avec ses 24 niveaux de jeu, c'est un grand maître qui résout les mats jusqu'en 8 coups. Son plateau sensitif et ses diverses possibilités en font un adversaire hors pair.
CONCORD : Sous son design révolutionnaire (extra-plat) se cache un programme rapide et puissant (9 niveaux de jeu). Il est doué d'une très grande sensitivité et son temps de réflexion est rapide.
Scisys joue ses versions sensibles sur thèmes classiques, pour le plaisir de ses contemporains.
Distribués par S.E.R.E.P.E. 103, 115, rue Charles Michels
93000 St-Denis - Tél. : 243.36.22
SciSys™

Obélix[1]

Astérix[1]

Avec Astérix[1] et Obélix[1], les Romains vont en perdre leur latin.

En 50 avant J.C., il se passait déjà des tas de choses. La France s'appelait la Gaule et ses plus fabuleux héros étaient Astérix[1] et Obélix.[1]

Avec Astérix,[1] déjouez les lyres mortelles tout en ramassant le plus de trophées romains sur les champs de bataille.

Avec Obélix,[1] retrouvez la force surhumaine de ce sympathique personnage qui, au besoin, assomme ses ennemis à coups de menhirs, afin de nettoyer la Gaule de ces fous de Romains.

Rassurez-vous, avec votre aide et un petit coup de potion magique, ils n'auront aucun mal à triompher des Romains.

Avec plus de deux nouveaux programmes de jeux par mois, la guerre des Gaules n'est pas prête de finir.



Les défis de l'imagination.

Doyle Dane Bernbach